

Правила игры

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Пусть один из игроков возьмёт на себя роль *сценариста*, а остальные ознакомятся с предоставленными *бланками персонажей* и выберут себе по одному герою. После этого игрокам нужно ознакомиться со списком *сил* их персонажей. У всех сил есть *ступени развития* – от первой до третьей. Каждая ступень обозначает, сколько кубиков ты будешь бросать, когда персонаж прибегает к этой силе, преодолевая *препятствия*. К примеру, если герой использует три силы, одна из которых на первой ступени развития, а две на второй, то игрок бросает 5 кубиков. Все силы у персонажей уже обладают определёнными ступенями развития, однако каждый игрок может перед началом игры повысить их, распределив 3 пункта развития между имеющимися у него силами из расчёта 1:1.

ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Когда герой сталкивается с препятствием, противником или сложной задачей, ему нужно предпринять действие, используя свои силы.

- I. Игрок должен озвучить, какие *силы* его персонажа подходят для того, чтобы совершить задуманное. После этого он определяет *сумму ступеней* задействованных сил и запоминает это число.
- II. Если герою мешает его *слабость*, вычти 2.
- III. Если герою мешают *состояния*, от которых он страдает, вычти соответствующее число.
- IV. Если герою мешают *трудности*, вычти сумму значений тех, что подходят к ситуации.
- V. Если у героя есть *преимущества* (в том числе от помощи других героев), прибавь соответствующее число.

После этого игрок берёт и бросает количество кубиков, равное итоговой сумме. Каждая *шестёрка*, выпавшая на костях, означает одну *меру успеха*. Обычно для преодоления препятствия достаточно одной меры.

Обратите внимание: сначала нужно описать действие и обосновать происходящее в мире игры, а только потом бросать кости. Игра – это в первую очередь совместное придумывание истории от лица персонажей, а правила – это лишь инструменты, которые призваны помогать течению игры!

СЛОЖНЫЕ СИТУАЦИИ

Сценарист может решить, что для преодоления препятствия необходимо более одной меры успеха. Количество необходимых мер считается *сложностью* действия.

Если герой не получил ни одной меры успеха, предпринимая действие, то это *фиаско*. Сценарист может значительно усугубить ситуацию и усложнить препятствия.

Если герою *противостоит* враг, то сценарист может оценить силу талантов врага и тоже бросить кубики – меры успеха одной стороны нивелируются равным количеством мер успеха другой стороны. Если все успехи оказались нивелированы, то случается ничья. Тот, у кого остаются меры успеха, становится победителем. Чем больше у одержавшего верх осталось мер успеха, тем более впечатляющей окажется его победа.

Некоторые действия могут занимать *много времени* – в таком случае сценарист может назначить сложность и сказать, сколько раз можно бросить кубики, чтобы их совершить. Обычно каждый бросок означает, что в игре прошло какое-то количество времени. Сложность таких ситуаций обычно варьируется от 5 до 10.

Преимущества и трудности

Совершая действия или оказавшись в необычной ситуации, герои могут получить временные *преимущества* или *трудности*. Пусть они запишут их в виде короткой фразы или словосочетания и присвоят *значение*, равное количеству успехов, если речь идёт о действии, либо число, которое определяет сценарист, если речь идёт о внешних обстоятельствах.

Сценарист скажет, когда преимущество или трудность потеряет свою актуальность, — это может быть как подспорье или помеха для одного действия, так и долгоиграющая история.

Если герои хотят кому-то *помочь*, то все помощники должны рассказать, что именно они предпринимают, а потом совершить соответствующие действия. Если у героя нет подходящих сил, то он не может помогать. Количество их успехов — это количество дополнительных кубиков, которые получает тот, кому помогают, для совершения своего действия. Если у горе-помощника нет ни одного успеха, то тот, кому он помогал, отнимает один кубик, когда совершает действие. Иногда лучшая помощь — не мешать.

Если герои корпят вместе над одной задачей и вклад каждого уникален, то это *совместная работа*. Все полученные меры успеха всех участников суммируются. Каждое фиаско отнимает три меры успеха от общего результата.

Правила по помощи и совместной работе распространяются на персонажей сценариста. Играйте честно. Если кому-то становится очевидно, что вы называете действие помощью, но на помощь это никак не похоже (например, всем понятно, что с большой вероятностью ваше действие окончится фиаско и при этом никто не уговаривает вас рискнуть), и другие игроки, и сценарист вправе отказаться от такой помощи ещё до того, как вы бросите кости.

Состояния и особое усилие

Самые опасные трудности на пути героев — это *состояния*, которые могут подточить их силы. Когда герой не справляется с препятствием, сценарист может решить, какая именно трудность мешает герою, в результате чего игрок бросает на одну или несколько игральные кости меньше. Если эта трудность носит продолжительный характер и имеет прямое отношение к конкретному герою, то игрок записывает её как состояние: *НАЗВАНИЕ СОСТОЯНИЯ (ЗНАЧЕНИЕ)*, например *РАНЕН В ПЛЕЧО (1)*.

В случае проигрыша при активном противостоянии врагу значение состояния определяется количеством мер успеха у противника, например *ПОРАЖЁН МОЛНИЕЙ (4)*. Однотипные состояния могут складываться друг с другом: например, *НАПУГАН ДО ТРЯСУЧКИ (1)* и *В УЖАСЕ ОТ ПРОИСХОДЯЩЕГО (4)* станут *В ПАНИКЕ (5)*. Сумма всех состояний не может превышать 6.

Состояния *снимаются* согласно логике обстоятельств, в результате использования подходящих талантов. Каждая мера успеха позволяет снять одну ступень состояния.

Как только сумма состояний оказывается равна 6, персонаж *выбывает* из сцены, и, чтобы вернуться в игру (если он остался жив), ему понадобится посторонняя помощь. В некоторых ситуациях сценарист может сообщить, что герой под действием внешних обстоятельств избавился от состояния (например, он убежал в безопасное место, отдышался и больше не в панике).

Сразу после броска кубиков, но до того, как сценарист огласит результат действия, игрок может решить, что персонаж предпринимает *особое усилие* и испытывает *усталость (1)* или иное подходящее к ситуации состояние, отнимающее один кубик при последующих действиях. За это игрок получает право перебросить все кубики, на которых не выпал результат 6. Особое усилие можно приложить к действию лишь один раз.

Слабости и опыт

Преодоление своих *слабостей* – путь к развитию. Каждый раз, когда герою мешает действовать его слабость, игрок бросает на два кубика меньше и получает единицу *опыта*. Однако, когда герой помогает другим, он не получает опыт за проявленные слабости. Опыт можно потратить несколькими способами:

- ◇ приложить особое усилие за трату единицы опыта, но без получения состояния;
- ◇ развить силу на одну ступень за 5 единиц опыта. Третья ступень развития любой силы у героя – наивысшая.
- ◇ с одобрения сценариста приобрести новую силу за 5 единиц опыта. Это означает, что герой научился чему-то новому или что у него была некая способность, о которой никто до этого момента не знал. Скорее всего, каждому из персонажей в процессе приключения выпадет не больше одной или двух возможностей получить новую силу, хотя всё зависит от хода истории, логики повествования и щедрости сценариста.

Действия персонажей сценариста

Сценарист, если кто-то из твоих персонажей соревнуется с героями, нападает на них или как-то иначе противостоит им, то бросай кости, исходя из ситуации. Если персонаж в чём-то по-настоящему хорош, то у него будут подходящие силы, позволяющие ему бросать 6–8 кубиков. Если он в чём-то разбирается сносно, но не блестяще, то 3–5. Если персонаж не особо искусен в выбранном деле, то 1–2. Если персонаж не разбирается в выбранном деле, у него может ничего не получиться сразу, поскольку у него нет подходящих сил.

Если кто-то из твоих персонажей помогает героям, то правила помощи и совместной работы распространяются и на него.

Если твои персонажи противостоят другу другу и герои не вмешиваются, тебе не обязательно бросать кости. Ты можешь решить, кто победил, исходя из логики повествования.

Если кто-то из твоих персонажей делает что-то, в чём он хорош, и герои не участвуют в этом действе, тебе не обязательно бросать кубики. Можешь решить, что у него просто получилось.