



LET US START the GAME



ПРАВА НА АРТ И
СЕРИЮ ИГР: Atlus

ВВОДНАЯ

Вы – ученики обычной японской академии «Сакура». В ваши повседневные задачи входит: забота об успеваемости, разбор семейных дразг, планирование своего будущего и романтического настоящего. Всё это под ударом из-за события, о котором, наверное, мечтает каждый школьник – появления сверхсил, нахлынувших на вас в конце прошлого триместра. То, что так красиво в комиксах, ставит под вопрос все ваши ценности и то, кто вы на самом деле. Неразумное их применение ставит под угрозу ваше будущее. А пророчества, перерождения, путешествия во времени, дедушка ёкай и подруга фейри – ставят под вопрос даже ваше прошлое. Что вы будете теперь делать?

Случайная генерация используется только для наброска скелета приключения, отношений, событий или окружающих персонажей, как это происходит например в L&F (Лазер и чувства). Автор не ставит целью рассказать за вас историю, это лишь вспомогательный материал. Наброски не привязаны к системам, но из-за наличия специфичного сеттинга выбрана универсальная система: FATE.

Тема конкурса: карма.
Ключевые слова: тайна, знания, переменны.

Когда вам необходимо срочно предоставить **концепт** одноклассника выбери или брось 2d6:

1-2 на первом d6

3-4 на первом d6

5-6 на первом d6

На втором d6:

- 1 Заносчивая звезда ... (спорта);
- 2 Любопытный школьный журналист;
- 3 Странный глава клуба оккультных наук;
- 4 Королева лишь своего класса;
- 5 Добродушный парень с первой парты;
- 6 Безумно влюбленная Цундере;

- 1 Гик, живущий в сети;
- 2 Хулиган второгодник;
- 3 Ответственный староста;
- 4 Обреченный наследник богатого рода;
- 5 Привлекательная гендерная интрига;
- 6 Самонадеянный мастер БИ;

- 1 Незаметная серая мышка;
- 2 Заучка в широкой оправе;
- 3 Забавный иностранный ученик;
- 4 Замкнутый красавчик;
- 5 Обросший изгой;
- 6 Безэмоциональный отличник.

КОНСТРУКТОР

ОКРУЖЕНИЕ

ТАЙНЫ

Тайна – это мистическая возможность персонажа, выраженная в аспекте. Тайна опасна сама по себе, а её раскрытие угрожает безопасности персонажа, кем бы оно ни было сделано. Раскрыв тайну, как аспект персонажа, вы получаете возможность не только её призыва, но и знания её сильных и слабых сторон, что очень важно в рамках аниме сеттингов. Дополняйте тайны описанием, прорабатывайте, не делайте слишком широкими, так как играть на ограничениях порой интереснее, чем на вседозволенности ваших сил. Не делайте под тайны дополнительные навыки, давайте им возможности. Никто не может спрятаться в пустом офисном коридоре, кроме человека-невидимки, и даже тот может выдать своё присутствие. Вы можете варьировать риск заявки, пользуясь сверхсилой. Швырните в обидчика машину! Конечно, это ему навредит, но не навредит ли это также и вашей тайне, так явно использованной?

Когда вам срочно нужна тайна для персонажа окружения, выбери или брось 2d6. Дополните или сократите, для получения аспекта:

- 1 на первом d6
- 1 Сквозь очки видит правду;
 - 2 Порталы меж нарисованных мелком дверей;
 - 3 Говорит с насекомыми;
 - 4 Управление снами;
 - 5 Магнетизм, калечащий технику;
 - 6 Батарейка чужих сил;

На втором d6:

- 2 на первом d6
- Библиотека на ножках;
 - Лишь дух погибшего ученика;
 - Меняет собственный возраст;
 - Последний поцелуй – влюбляющий;
 - Ужасное альтер-эго;
 - Дублирование неживых объектов;
- 3 на первом d6
- Размашисто руководит огнем;
 - Копирует силы и слабости;
 - Деньги – это тоже сила;
 - Резиновое тело;
 - Эмоции управляют погодой;
 - Контроль над любимыми бусами.

4 на первом d6

- Саймон говорит ... (приказ);
- Открывает любой замок;
- Обращение в то, что съел;
- Самоклонирование;
- Перераспределение ран;
- Не больше предсказания в день;

5 на первом d6

- Обращает воду в миражи;
- Зеркало, отражающее страхи;
- Дарование воли игрушкам;
- Голышом невидим;
- Всеразрубающий канцелярский нож;
- Сверхсила в костюме маскота;

Силы от тайны нпс могут быть забавными и чудаковатыми, но они всё равно дают то, что недоступно обычному смертному.

6 на первом d6

- Обречён на бессмертие;
- Настоящий вампир;
- Общение с божеством;
- Некрономикон за пазухой;
- Касание обращает в металл;
- Выполняет чужие желания.

На втором d6:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

КОНСТРУКТОР

Название: Sakura day

На системе: FATE

Навечно: L&F

Автор: Крысозаврик

Благодарности: Okta, Viola

ВЗАИМОСВЯЗИ

Если вы хотите завязать клубок связей между вашими персонажами, задайте вопрос из списка, и ответ персонажа послужит истории.

Сделайте из ответа третий аспект – это может помочь, если вы играете без 3-х фаз.

- Вы вместе как-то раз нарушили закон. Спросите, что это было за преступление, и почему его всё ещё расследуют.
- Студсовет велел за ним присматривать. Спросите, что в нём такого особенного, и что тебе сказал студсовет.
- Вас влечёт к нему. Спросите, почему и кто явно против такого исхода и не даст этому случиться.
- Вы однажды опозорились перед ним. Расскажите, что произошло.
- Вы с ним были близки ещё в младшей школе, но он что-то забрал у вас и перевёлся. Спросите, что это было и зачем оно ему.
- Его поступок позволил пробудиться чему-то страшному, что преследует вас. Спросите, что это было, и почему ему теперь стыдно.
- Вы встречались, но какие-то особенности ваших сил не позволяют продолжить эти отношения, хотя вы и не оставили своих чувств. Спросите, чем именно мешают ваши силы.
- Он притворяется вашим другом да так убедительно, что вы ему верите. Спросите, зачем он это делает.
- Ваши родители заставили вас обручиться. Спросите, почему так получилось, и кто из вас этого не хочет.
- Он знает ваш самый постыдный секрет, но никому не раскрыл его. Спросите, что это за секрет, и почему он молчит.
- Он самый дорогой вам человек. Спросите, почему?
- Вы случайно узнали его позорную тайну. Спросите, что это за тайна?
- Он ваш родственник. Спросите, почему вы его недолюбливаете?
- Он ваш друг, которому вы полностью доверяете. Спросите, какую он хранит тайну, что разрушит эти отношения?
- Вы вместе столкнулись со страшным испытанием, и вы подвели его. Спросите, как именно и чего это ему стоило?
- Он что-то обещал вам, но пока вы в томном ожидании. Спросите, что это и почему так важно для вас?
- Вы дали ему обещание. Спросите, что вы обещали и почему?

YOU

PARTY

PARTY

А. Вы вместе столкнулись со страшным испытанием, и вы подвели его. Спросите, как именно и чего это ему стоило.

В. Он самый дорогой вам человек. Спросите, почему?

Ты бросил меня, сбежав от хулиганов, породив слухи, что у меня нет друзей. Теперь я под колпаком у них, и отдаю все свои деньги. Понимаю, почему ты так поступил, но жду, что ты всё исправишь!!!

Мы брат и сестра. У нас один отец, который ушёл от твоей мамы к моей, даже не зная, что она беременна тобой. Ты зол на отца, но в попытках ему насолить, познакомился со мной. Я уберегла тебя от многих ошибок и мести, я буквально твоя совесть.

- Вы тепло к нему относитесь, но не хотите этого показывать. Спросите, что вас останавливает.
- Он вам симпатичен, но вы боитесь отказа. Спросите, есть ли шанс на согласие и почему.
- Он помог вам с одним экспериментом, а после – пропал. Спросите, что пошло не так.
- Он не ставит ваши знания ни в грош. Спросите, в чем тогда правда, которой он придерживается.
- Он считает вас причиной гибели близкого ему человека. Спросите, как это произошло.
- Он напоминает вас. Спросите, в чём именно вы схожи и что вы явно не поделите в будущем.
- Вы некогда спасли его от чего-то ужасного, отогнав мистику на время. Спросите, что это было.
- Вы используете его в своих личных целях. Спросите, почему он с этим мирится, хотя всё понимает.
- Ему известно страшное пророчество о вас. Спросите, что это и почему он должен это остановить.
- Он в отчаянии обратился к вам за помощью. Спросите, что привело его к вам.

СЮЖЕТ

Случайная генерация сценария используется только для наброска скелета приключения. Она не расскажет во что и как играть, но поможет понять с чем.

Брось куб 4 раза, каждое значение на нём ответит на один из вопросов сюжета: Например, если бы вам выпало «6; 1; 2; 6», то результат таков: вы из будущего.

Хотите уничтожить школьный устрои, чтобы одолеть того, кто придумал этот мир.

1 – КТО?

- 1 – Древнее пророчество;
- 2 – Продвинутый ИИ;
- 3 – Студенческий совет;
- 4 – Правительство;
- 5 – Божество ёкаев;
- 6 – Вы из будущего.

3 – ЧТО?

- 1 – Короля фей;
- 2 – Школьный устрои / студсовет;
- 3 – Весенний школьный фестиваль;
- 4 – Законы мироздания;
- 5 – Сверхсилы;
- 6 – Именно вас.

2 – ХОЧЕТ...

- 1 – Уничтожить;
- 2 – Создать;
- 3 – Познать;
- 4 – Изменить;
- 5 – Спасти;
- 6 – Захватить.

4 – ЧТОБЫ...

- 1 – Захватить мир;
- 2 – Спасти любимую;
- 3 – Победить в королевской битве;
- 4 – Обратить время вспять;
- 5 – Открыть врата в иное измерение;
- 6 – Одолеть придумавшего этот мир.

ПЕРЕМЕНА

Когда вам необходимо срочно предоставить событие на перемене выбери или брось 2d6:

Перемена – прекрасное время между уроками, когда знания уходят на второй план. На перемене вы можете предложить игрокам ряд событий, которые предназначены не столько толкнуть сюжет вперед, сколько добавить неожиданных действий, и поставить персонажей перед важными вопросами. Однако, никто не мешает заинтересованным игрокам создать из одной сцены целое приключение.

1-2 НА ПЕРВОМ D6

- 1 - Хулиганы зажали твоего знакомого за школой;
- 2 - Учитель просит зайти к нему домой после уроков;
- 3 - На школьном поле появляются дикие звери;
- 4 - Новенький знает, что вам надо и куда вы хотите идти;
- 5 - Вам предлагают кучу денег за безбидную услугу;
- 6 - Кто-то перед вами просто испарился.

3-4 НА ПЕРВОМ D6

- 1 - Девочка яростно хочет стать твоим другом или вступить в твой клуб;
- 2 - Забавный маскот открыл лавочку с игрушками у школы;
- 3 - Компьютер в библиотеке, кажется, обрел разум;
- 4 - В столовой продают таблетки, дающие сверхсилы;
- 5 - Вас обязали к спорт. или общественному мероприятию;
- 6 - Кто-то, выскочив из толпы, целует вас, и вновь скрывается среди людей.

5-6 НА ПЕРВОМ D6

- 1 - Подняв глаза, вы видите чьи-то панцы. Ведь девушка, едва держась, явно срывается с карниза;
- 2 - Парни в тату пытаются вывести учеников вашей школы на открытый конфликт;
- 3 - Вам обещают выполнить небольшое желание с помощью мистики за небольшую услугу;
- 4 - Вас вызвали на поединок со сверхстранными и заумными правилами;
- 5 - У парня из совета вспыхнули глаза, во время вашего общения. В вас что-то изменилось, но что?;
- 6 - Ваш клуб на грани расформирования, вам срочно нужно укомплектовать его людьми.

КУЛИСЫ

1-2 на первом d6

1 **КЛАСС**
парты, урок, учитель, шепот,
скрип мела

2 **КАБ. ХИМИИ**
химикаты, резкий запах, горелка

3 **СПОРТ. ЗАЛ**
поле, канат, скрип кроссовок,
летающие мячи

4 **СТОЛОВАЯ**
шум толпы, запах хлеба,
столовые приборы

5 **КРЫША**
тишина, ветер, сетка вокруг,
красивый вид

6 **ВОРОТА В ШКОЛУ**
машины и велики, охранник,
высокий забор

3-4 на первом d6

1 **КОРИДОР**
смех, движение людей, свет из окон,
мелькающие кабинеты

2 **МЕД. КАБИНЕТ**
запах настоек, кровати и шторы,
шкаф с лекарствами

3 **ПАРК ЗА ШКОЛОЙ**
свежесть, деревья, шорох кустов,
цветущая сакура

4 **УЛОЧКА ДО ШКОЛЫ**
крохотные дома, лавочка цветов, уют,
редкие прохожие

5 **КАФЕ В ЦЕНТРЕ**
колокольчик на входе, вечный джаз,
запах кофе и пирога

6 **ОСОБНЯК ПОДРУГИ**
назойливые слуги, огромные вазы,
каждая комната - стадион

5-6 на первом d6

1 **ТЕМНАЯ ПОДВОРОТНЯ**
граффити, затхлость, длинные тени,
хмурые лица

2 **ЗАБРОШЕННЫЙ ПАРК**
ржавчина, эхо, пугающее одиночество

3 **ЧЬЯ-ТО СПАЛЬНЯ**
котацу, дакимакура, беспорядок,
журнал под столом

4 **ОТЕЛЬ НА ИСТОЧНИКЕ**
белые халаты, горячие источники, чай,
романтика

5 **ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ**
детская радость, яркие цвета, вата,
мелодия карусели

6 **ЦЕНТР ГОРОДА**
гул машин, небоскребы, безразличие,
серость

Кулисы определяют в каких декорациях проходит ваша сцена. У кулис могут быть свои **аспекты**. Они могут быть глупыми, очевидными и бесполезными, но, возможно, даже они пригодятся в вашей игре.

Когда вам необходимо срочно показать **кулисы** выбери или брось 2d6:

Большая сила – большая ответственность.

Когда персонаж открыто демонстрирует свою тайну для достижения своих целей или иным способом раскрывается, он может попробовать исправить случившееся. Если не удаётся, то столкните его с **кармой**, которая теперь преследует его как дополнительная опасность сценария.

Когда вам срочно нужна **карма** для персонажа, выбери или брось 2d6:

1-3 на первом d6

4-6 на первом d6

- 1 Якудза заинтересованы нанять владельцев сил;
- 2 Силы можно отнимать, побеждая владельцев. Вы в игре;
- 3 Даровавший вам силы обрекает вас на миссию;
- 4 Фанат или фанаты, готовые разорвать ради внимания;
- 5 Ваши сверхсилы плодят силы окружающим;
- 6 Кто-то бьёт по вашим близким. Чья это месть?;

Никто не ждёт японскую инквизицию, а она охотится за такими как вы;
Знающие шантажируют вас, чтобы использовать эти силы для себя;
Вы начинаете их терять, явно сделав что-то не так;
Полиция ищет на кого повесить все странности в городе;
Группы обладателей сверхсил хотят вас «правильно» наставить;
Кто-то спасает таких как вы от последствий. Для них нет законов.

КАРМА

