Рождественская Эдда

Имя: _____ **Игрок:** _____

Силы (d6 за каждую ступень развития)

- ○ _____ ☐☐☐
- ○ _____ ☐☐☐
- ○ _____ ☐☐☐
- ○ _____ ☐☐☐
- ○ _____ ☐☐☐
- ○ _____ ☐☐☐
- ○ _____ ☐☐☐
- ○ _____ ☐☐☐
- ○ _____ ☐☐☐
- ○ _____ ☐☐☐
- ○ _____ ☐☐☐
- ○ _____ ☐☐☐

Состояния (−d6 за ступень, до −6; особое усилие)

_____ ___ _____

_____ ___ _____

_____ ___ _____

Слабость (−1-6d6) ⊗○○○○○

_____

Воспоминания (особое усилие)

_____ ○○○○→

_____ ○○○○→

_____ ○○○○→

Опыт: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Трудности, преимущества и снаряжение (+/−d6 за ступень)

_____ ___ _____ ___ _____ ___

_____ ___ _____ ___ _____ ___

_____ ___ _____ ___ _____ ___

_____ ___ _____ ___ _____ ___

_____ ___ _____ ___ _____ ___

_____ ___ _____ ___ _____ ___

Памятка о правилах игры

Преодоление препятствий

Когда герой сталкивается с препятствием, противником или сложной задачей, ему нужно предпринять действие. Сначала нужно описать действие и обосновать происходящее в мире игры, а только потом бросать кости. Игрок должен озвучить, какие силы его персонажа подходят для того, чтобы совершить задуманное. Судьба решает уместен ли выбор. Количество бросаемых кубиков:

[ступени сил] − [состояния] − [слабость] − [трудности] + [преимущества] + [снаряжение]

Мера успеха: каждая пятёрка (5) или шестёрка (6), выпавшая на кубиках.

Фиаско: результат броска с количеством мер успеха меньше сложности.

Противостояние: меры успеха одной стороны нивелируются мерами успеха другой стороны. Если все успехи оказались нивелированы, то случается ничья. Тот, у кого остаются меры успеха, становится победителем.

Ведущий может изменить трудность преодоления препятствия, регулируя её таким образом:

- **сложность** — количество небходимых мер успеха (обычно от одной до трёх);
- **попытки** — количество возможных бросков (обычно один);
- **время** — сколько времени внутри мира игры проходит за один бросок.

Трудности, преимущества и снаряжение

Значение **трудности** или **преимущества** показывает сколько нужно вычесть или добавить кубиков, и равно количеству мер успеха, если речь идёт о результатах действий героев, либо определяется Судьбой, в случае внешних обстоятельств. Судьба скажет, когда преимущество или трудность потеряет свою актуальность, — они могут оказать влияние как на одно действие, так и на множество. **Снаряжение** работает как **преимущества**, иногда обладая собственными **силами**, которые нельзя погасить.

Помощь и совместная работа

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

Состояния

В случае фиаско или проигрыша при противостоянии, Судьба может решить, что герою теперь мешает трудность, которую игрок записывает как состояние. Значение состояния определяется количеством оставшихся мер успеха у соперника при противостоянии или напрямую Судьбой.

Однотипные состояния могут складываться друг с другом. Как только сумма телесных состояний оказывается равна 6, либо значение любого душевное состояния превышает 5, персонаж выбывает из сцены, и, чтобы вернуться в игру (если он остался жив), ему понадобится посторонняя помощь.

Состояния снимаются согласно логике обстоятельств, при помощи действий внутри игры, в результате использования подходящих сил. Каждая мера успеха позволяет снять одну ступень состояния. Порой Судьба может сообщить, что герой под действием внешних обстоятельств избавился от состояния.

Воспоминания

В ходе истории с героем наверняка произойдут значимые события, которые изменят его представления о мире и себе. Пусть игрок запишет **воспоминание** об этом событии. Если действие, которое совершает герой, связано с этим воспоминанием, игрок может отметить одно обращение к памяти, а герой — предпринять особое усилие. У героя может быть не более трёх значимых воспоминаний.

После пяти обращений происходит **переосмысление** — запись о воспоминании стирается, и игрок может или отметить **5 единиц опыта**, или, с разрешения Судьбы, **записать новую силу (0)** без ступеней развития, что позволит в будущем её проявить, используя накопленный опыт. Количество сил у героя не может превышать 12.

Особое усилие

Сразу после броска кубиков, но до того, как Судьба огласит результат действия, персонаж может предпринять **особое усилие**, если он выполнит одно из условий:

- испытает усталость (1) или иное подходящее к ситуации состояние.
- обратится к памяти, приближая её переосмысление.

За это игрок получает право перебросить все кубики, на которых не выпала 5 или 6.

Особое усилие можно приложить к действию лишь один раз, без исключений.

Слабости и опыт

Если герой, предпринимая действие, понимает, что ему мешает его **слабость**, он сталкивается с трудностью, масштаб которой равен количеству отметок на шкале слабости (минимум 1). В случае успеха, игрок ставит отметку на шкалу слабости. В случае фиаско, герой получает количество **опыта**, равное количеству отметок на шкале, и стирает все отметки, кроме первой. Нельзя накопить больше 6 отметок.

- **За 10 единиц опыта** герой может **развить силу,** увеличив её значение на одну ступень, если она уже записана в списке сил. Третья ступень развития любой силы у героя — наивысшая.
- **За 5 единиц опыта** герой может в любой момент **восстановить угасшую силу,** или, с разрешения Судьбы, **переформулировать силу или слабость**.

Герой может хранить в запасе не более 20 единиц опыта.

Чудеса и забвение

Герой может погасить (отметить) свою силу, чтобы получить один из эффектов или сразу оба:

- совершить что-то невозможное с точки зрения обывателя, сотворить **чудо**;
- получить гарантированную меру успеха и бросить шесть дополнительных кубиков.

Когда сила угасает, персонаж больше не может ей пользоваться, независимо от того сколько у неё ступеней развития. Совершение чудес требует согласия Судьбы.

Если все силы героя угасли, его настигает **забвение** и он покидает мир игры.

© Студия 101, 2022. Игра использует правила «Кадат». https://vk.com/studio101 Разрешается создание копий для использования в личных целях. https://studio101.ru