

Додехромата



Конкурсная работа на Кашевар 2022

Ролевая игра на основе взаимодействия цветов.

Для игры вам понадобится любой случайный генератор цвета. Я предлагаю использовать стандартный Имаджинариум, Диксит или подобные игры, но пойдет любая колода карт с хотя бы 4 различными цветами, как вариант подойдут вообще любые наборы разноцветных игрушек/костей и прочего, что вам попадется под руку и можно было бы сложить в один мешочек. Главное это близкая полная гамма

Проверка происходит следующим образом: Инициатор проверки (Мастер или игрок) сообщает чему она посвящена и тянет карту и говорит основной цвет на картинке. Затем тот, против кого эта проверка так же тянет карту и называет основной цвет на своей картинке. Сравните основные цвета на картинке. Сложность проверки определяется тем, насколько сильно должен контрастировать цвет. Если цвета аналоговые - Это всегда провал.

Для простоты, Распечатай пустой круг Иттена, в качестве листа персонажа, что бы лучше ориентироваться. Здесь крит успех - это контрастные цвета, триады - уровень мастер и эксперт, другая диагональ квадрата - Средне, Слабая аналогия - Простая, Аналогия - всегда провал, а тот же цвет - всегда Крит провал.

Варианты сложности от желтого цвета:



Круг Иттена достаточно четко разграничивает цвета, согласен, что достаточно сложно понять: фиолетовый это скорее к красному или бардовому, но я уверен, что чуткие к цветам люди, быстро разберутся что к чему. В качестве ключа, могу сказать, что круг поделен на 12 частей, а гекс внутри упрощает эти цвета до 3 базовых цветов и 3 смешанных.

Основной цвет? Но ты же предлагаешь колоды с не всегда яркими цветами.

Обычно это цвет фона или самого крупного объекта на карте. Понимаю что на иллюстрации может быть много таких цветов. Тогда это как джокер, можно выбрать любой из выраженных цветов. Черный, серый или белый цвет - это базовые цвета, поэтому на их фоне контрастирует любой цвет.

Создание персонажа:

Напиши его имя и вытяни карту. Это цвет-оберег для твоего персонажа. В случае, если тебе помогают или тебе вредят - ты можешь не тянуть карту, а воспользоваться оберегом. Если хозяин колоды позволяет - напиши прямо на карте!

Несколько классических взаимодействий:

Экшен:

Для каждого участника карты, кто важен для игры нужно вытянуть по карте-оберегу.

Инициатива будет считаться по оберегам - первый инициатор боя (пусть будет Желтый), дальше по кругу Иттена, до контраста. Если есть несколько на равном удалении (например цвета Травы и Апельсина) то выигрывает тот, кто по часовой стрелке (Апельсин). Если два одного оттенка, то выигрывает более светлый и насыщенный.

Ход каждого персонажа - это миг - кусок времени и пространства, связанный конкретно с ним. В свой ход ты можешь сделать ровно одно действие, требующее проверки. Мастер обладает правом определить, какая проверка требует проверок.

Стресс, Состояния и Умирание

Не планирую на данном этапе перегружать, поэтому, если проверка инициируется агрессивным действием (Парирование в споре, Удар оружием, Подсечка и тд и тп), и вы ее проваливаете - пометьте на своем листе цвет, вас повредивший, кратким описанием источника стресса. Если цвет уже помечен, пометьте аналогичные цвета. Так, когда будет зачеркнут круг целиком - персонаж выпадет из взаимодействия. Летальность зависит от того, чему была посвящена проверка.

Помощь, Лечение, Выздоровление

Помощь считается осуществленной, если все, кто собрались помочь достали хотя бы Аналогию с цветом ведущего проверку. Теперь ведущий проверку может выбрать из нескольких результатов.

Исследование

Исследование-время, не относящееся к высоким выбросам адреналина и общей суматохой. Здесь тоже есть несколько типичных проверок. Здесь важно понять, что хоть время и идет медленнее, выпавшие из строя персонажи не могут вернуться в игру без лечения

Если ресурсы дожили до этого момента с предыдущего исследования, сбросьте всё что было использовано хотя бы раз.

Поиск, Создание ресурсов

Проверки ведутся по общим правилам, с той особенностью, что результаты этих проверок можно забрать с собой в виде ресурса. Это выражается в картах, которые тянут игроки в результате успешных проверок. Пометьте это на своем листе, в месте свободном от стресса. Да, грузоподъемность вашего персонажа напрямую зависит от стресса, который ему причинили.

Когда тебе грустненько, все валится из рук

Торговля

Торговля, это обычное создание преимуществ с той особенностью, что вы меняете имеющиеся карты. Делается отдельная от ресурсов проверка, и в случае успеха, вы можете выбрать оставить себе любую из карт. В случае Крит успеха - оставь себе всё что душе угодно.

Лечение

Можно попытаться отменить стресс целиком, если вы попадете в аналогию к крайним цветам с помощью или с ресурсом. Вытяните вторую карту. В качестве ресурса или результата проверки может оказаться карта-оберег. Если карта попала на второй аналогичный цвет - вы смогли устранить стресс целиком. Цвет оказался внутри стресса? Вы уменьшили стресс до этого уровня. В любом другом случае - проверка не удалась.

Простой

Если получилось так что все игроки выбыли из повествования и их персонажи не погибли, или сюжет по любым другим причинам требует ускорения времени на дни и недели, наступит простой. Если бы это было ДнД или игра с подробным развитием, я бы здесь начал бы писать о развитии персонажей, ведении бизнеса и прочей простойной активности.

Вставая на простой сделайте следующее:

- Весь стресс и все ресурсы становятся вашим опытом.
- Ресурсы приносят дополнительный опыт если получился хотя бы один контраст или триада
- Стресс увеличивает время простоя, если один стресс 3 и больше цветов, однако если получилось получить несколько стрессов не связанных единым пространством - считайте больший, остальные становятся опытом

Зачем нужен опыт?

На новые обереги! Это отражает опыт и развитие твоего персонажа. Цена оберегов в опыте, начинается с пяти, а потом растет в арифметической прогрессии на 1. То есть второй оберег стоит 5 хр, третий 6 хр и тд, Один персонаж может иметь максимум 5 оберегов. Зачем нужен этот кап? Потому что дальше вряд ли это будет хоть как то балансно в рамках круга Иттена. Зачем нужны здесь правила по развитию? Вдруг вам зайдет играть на картах с прикольными картинками.

И помни, вдохновляйся тем что видишь, а не тем что помнишь

