

БЕТА-ВЕРСИЯ

Автор:
Александр «NoNsense» Кульков

Введение

В книге описаны правила игры, которая использует воображение ее участников. Для игры понадобится **ведущий** и некоторое количество **игроков** (подойдет практически любое разумное количество участников). Кроме того вам потребуются специальные карты, а также бумага и карандаши для записей.

Акт 1. Воображаемый мир

В самом начале игры ведущий и игроки определяют с тем миром, в котором будет разворачиваться действие игры. Определите, какой **жанр** игры был бы интересен всем ее участникам – фэнтези, пост-апокалипсис, фантастика, сказка, мистика, что-то другое.

Акт 2. Создание партии

Основной герой игры – это воображаемая **партия персонажей**. Вспомните разнообразные книги и фильмы - часто в центре рассказываемой ими истории стоит именно такая партия, состоящая из главного героя и его помощников.

Итак, приступим к созданию такой партии. Ведущий должен предложить игрокам придумать название для партии персонажей и назвать 3 (три) **роли** для персонажей этой партии. Игроки не имеют своих собственных персонажей, каждый игрок имеет доступ к любому персонажу партии, поэтому решение о ролях принимается любым количеством игроков путем обсуждения.

Каждый персонаж (не игрок) выполняет в партии свою роль, например один из них может быть «лидером», который воодушевляет свою команду или является ее главным звеном. Кто-то может быть хранителем знаний партии или ее огневой мощью. «Лекарь», «Защитник», «Убийца», «Торговец», придумайте свои варианты. Учитывайте тот жанр в котором было решено проводить игру.

В итоге игроки записывают на листе название той партии персонажей, которой они будут управлять и роли персонажей этой партии.

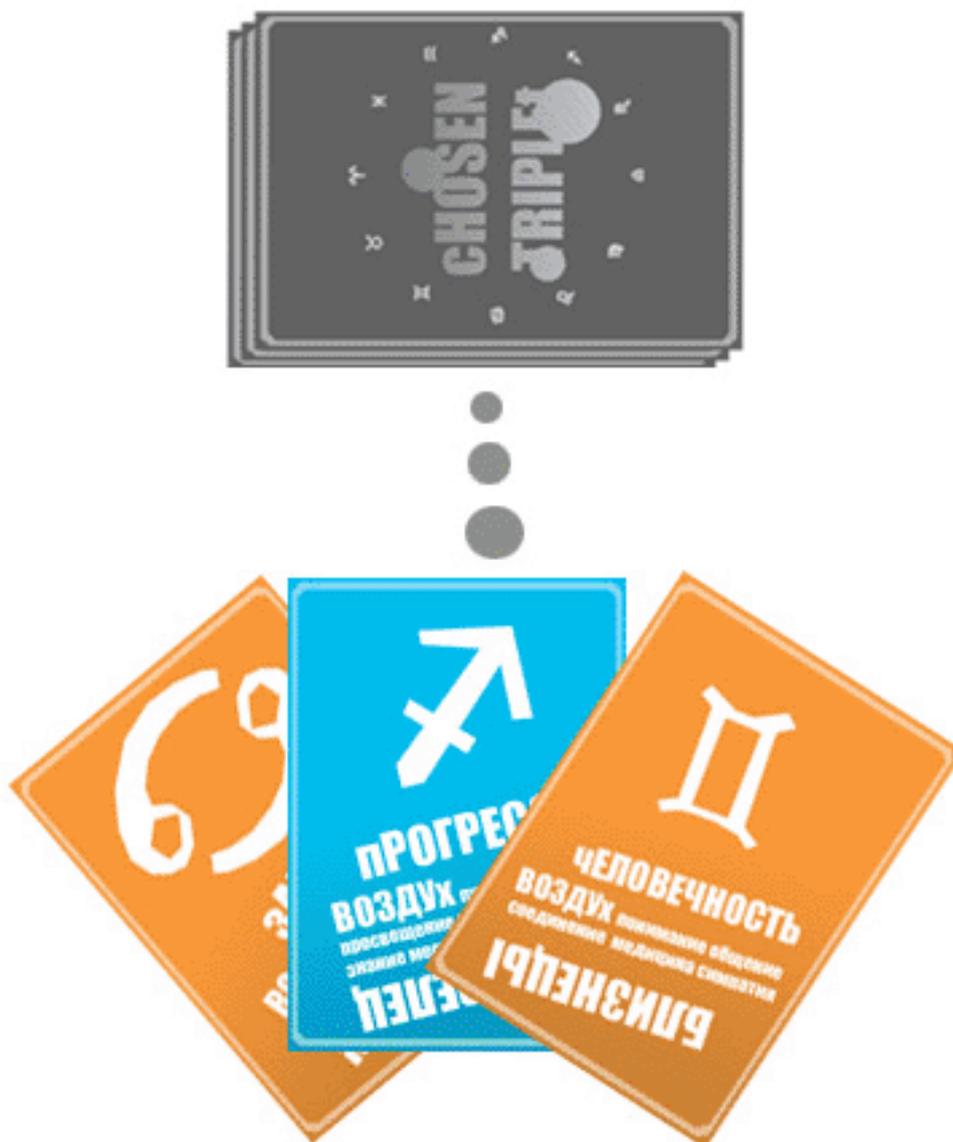
Акт 3. Карты партии

В игре используется специальная колода карт – **Карты Терры**. Карты, окрашенные в оранжевый цвет именуется **альфа-картами**, а те, что голубого цвета - это **омега-карты**. На каждой такой карте написана ее **концепция**, указана сопутствующая **стихия** и прочие понятия, дополняющие концепцию.

Ведущий по очереди вытягивает 3 карты из колоды после того как игроки придумали роли и название партии. Каждая вытянутая карта открывается и становится связанной с одним из персонажей придуманной игроками партии в том порядке, в котором записаны их роли.

***Пример:** игроки придумали партию «Сказка» и назвали три роли для образующих ее персонажей: «целитель», «убийца» и «болтун». Ведущий тянет по очереди 3 карты из колоды: это оказались Загадка, Прогресс и Человечность. Эти карты теперь принадлежат игрокам и связаны с персонажами: «целитель»-Загадка, «убийца»-Прогресс, «болтун»-Человечность.*

***Примечание:** Название Знака Зодиака указанное на каждой карте можно использовать в качестве имен персонажей, с которыми они связаны.*



Концепция, указанная на карте, выступает в роли ориентира для игроков и дает пищу для размышлений о персонажах партии. Ведущий должен обратить внимание игроков на то, что им нужно представлять себе каждого персонажа как связку из роли и концепции. Слова, указанные на карте в сочетании с ролью выступают в качестве ассоциативных подсказок игрокам о том, кем является персонаж партии и что им движет. Ассоциации эти могут быть любыми – возможно что-то в процессе игры даст намек на внешность или аксессуар одежды персонажа, на детали его прошлого, на его расу, на его особые способности.

Акт 5. Ключевые сцены

Игроки должны придумать несколько **ключевых сцен** (оптимальное количество от трех до пяти), которые они хотели бы увидеть в рамках мира игры. Примеры ключевых сцен: «в город прибыл караван», «упал воздушный корабль», «персонажи нашли подземелье», «житель поселка просит о помощи», «в лесу персонажи нашли поселок эльфов», «персонажей бросили в тюрьму», «разбитая телепортационная камера», «персонаж встречает своего злого двойника», «ведьма накладывает заклятие», «мирного жителя убивают из бластера» и так далее.

Ведущий может ожидать по одной ключевой сцене от каждого игрока, или же по одной сцене от пары или группы игроков, если их количество намного больше оптимального количества требуемых ключевых сцен.

Придуманные ключевые сцены игроки записывают и втайне передают ведущему.

Кроме сцен написанных игроками у ведущего есть набор **обязательных сцен**, это оставшаяся у него колода Карт Терры.

Акт 4. Встреча

Теперь ведущий, советуясь с игроками, определяет общий порядок действия – выясняется очередность, с которой ведущий будет давать право контроля над созданной партией каждому из игроков.

Далее ведущий по установленному порядку дает каждому игроку право высказаться о том, как именно встретились персонажи партии и как они выглядят. Игрок выбирает одного из персонажей и описывает его уже более подробно, чем указано в роли и концепции. Так мы можем вдруг узнать, что персонаж стал определенного пола, у него появилась раса, одежда, оригинальный внешний вид, еще какие-то детали, которые игрок посчитал нужным привнести в образ этого персонажа.

Когда один игрок заканчивает свой рассказ, то наступает очередь следующего игрока описать следующего персонажа и подробности того, как он встретился с партией. Не обязательно каждому игроку описывать нового персонажа – можно добавлять детали в уже описанного персонажа, независимо от того остались ли еще неописанные. Однако после того как все персонажи будут описаны и все игроки выскажутся, то этап описания завершится сразу переходя в основную игру, если было решено начать игру прямо с того момента как персонажи партии познакомились.

Ход игры

Ведущий описывает игрокам различные ситуации, которые происходят с партией. Место и время действия, задачи, которые стоят перед партией, события которые происходят вокруг. После того как ведущий дал очередное описание он предоставляет возможность игрокам в порядке установленной очередности описывать действия персонажей партии. При этом игроки могут спрашивать у ведущего любые интересующие их подробности об окружающем мире. Как только все игроки высказались, ведущий дает следующее описание.

Использование сцен

Проводя игру, ведущий старается ввести в свое повествование ключевые сцены игроков, а также обязательные сцены - Карты Терры. Нет никаких ограничений на то, каким именно образом ведущий введет ключевую сцену и сможет ли ввести ее вообще.

Карты Терры ведущий вводит в игру следующим образом – иногда вскрывает верхнюю карту колоды, положив ее рядом с колодой рубашкой вниз. Как только ведущий понимает, как именно добавить эту концепцию карты в игру, то он объявляет об этом (это может быть персонаж, место, предмет) и записывает у себя, что означает теперь эта карта в игре, откладывая ее в отдельную стопку открытых карт.

Если то, что связано с открытой картой попадает в партию персонажей (как новый персонаж, примкнувший к партии, как найденный партией предмет или артефакт и так далее) то и карта переходит к игрокам.

Игра заканчивается, запуская **эпилог**, когда все карты ведущего стали открытыми и получили привязку к элементам игры. В ходе эпилога игроки рассказывают, чем впоследствии закончились события игры для каждого персонажа партии. Эпилог можно и не устраивать, тогда можно будет в следующий раз начать новую партию, сохранив персонажей.

Вмешательство

Обычно ведущий отвечает только за окружающий партию мир, не вмешиваясь в действия персонажей внутри партии, их мысли и знания. Всем этим должны управлять сами игроки. Однако, Карты Терры позволяют ведущему осуществлять **вмешательство**, это означает, что каждый раз, когда ведущий не согласен с тем какие действия от лица персонажей партии пытается выполнить игрок, то он может попробовать исправить это действие.

Для этого ведущий останавливает игрока, берет карту с верха своей закрытой колоды и показывает ее, если это альфа-карта ведущий корректирует действие заявленное игроком так, как считает нужным. Если это омега-карта, то ведущему остается лишь согласиться и оставить действие игрока в силе.

После того как карта показана она возвращается обратно в колоду и колода перемешивается.

Смена фокуса

Ведущий может время от времени пользоваться **сменой фокуса**, для того, чтобы приоткрыть перед игроками те стороны мира игры, которые они не могли бы увидеть, ограничиваясь лишь персонажами партии.

Смена фокуса - это описанная ведущим ситуация и набор действующих в ней лиц, которые доступны в этот момент для контроля со стороны игроков. Ведущий как бы описывает ситуацию, которая происходит в то же время где-то еще и как-то связана с сюжетом игры. Еще это может быть ситуация, которая происходит сразу после того как партия покинула какое-то место развиваясь дальше, уже без самой партии с другими участниками.

В таком варианте событий действия игроков ограничены ведущим - ему уже нет надобности тянуть карты для возможного вмешательства, все полностью корректируется им самим. Ведущий рассказывает игрокам, что именно происходит, кто эти действующие лица и в каких отношениях они находятся между собой, после чего позволяет игрокам разыграть ситуацию, останавливая их и корректируя так, как считает нужным.

Таким образом игрокам удастся «заглянуть за кулисы», оказаться на месте тех, кто взаимодействовал с партией или на месте тех кто партию разыскивает и строит против нее козни.



ПОБЕДА

ОГОНЬ рождение
самостоятельность агрессия
сопротивляемость смерти

ОВЕН



СОЗИДАНИЕ

ЗЕМЛЯ развитие накопление
трудолюбие настойчивость

ТЕЛЕЦ



ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ

ВОЗДУХ понимание общение
соединение медицина симпатия

БЛИЗНЕЦЫ



ЗАГАДКА

ВОДА чувства традиция
обман маскировка

РАК



СОВЕРШЕНСТВО

ОГОНЬ уверенность изобилие
лидерство проницательность

ЛЕВ



ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

ЗЕМЛЯ порядок анализ
разделение контроль воля

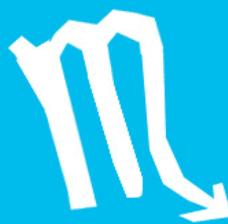
ДЕВА



ГАРМОНИЯ

ВОЗДУХ равновесие
выбор дипломатия торговля

ВЕСЫ



ВЛАСТЬ

ВОДА алчность увядание
преобразование разрушение

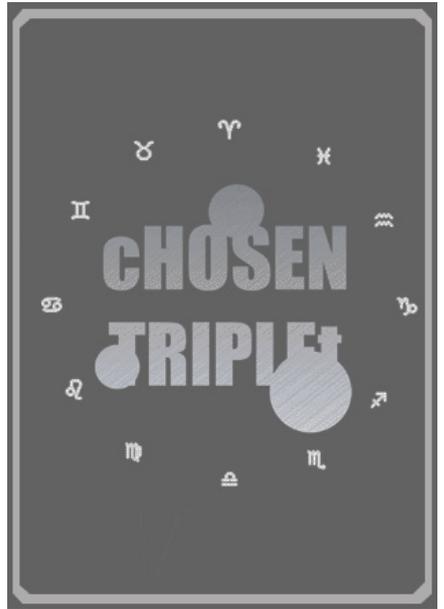
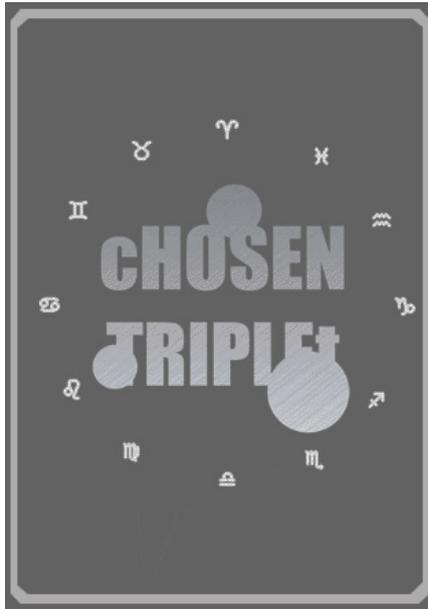
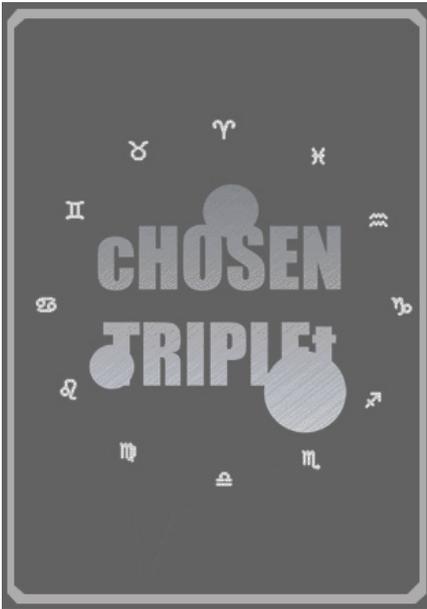
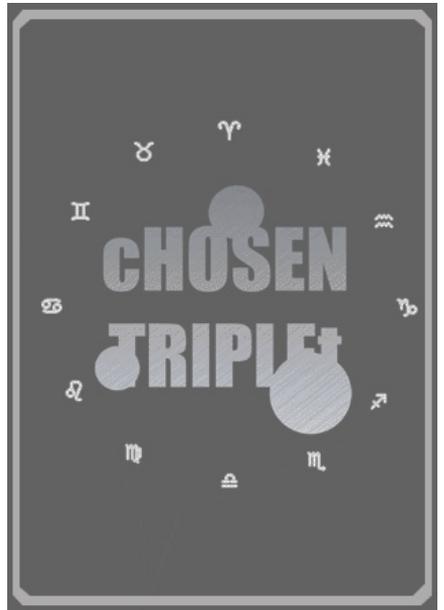
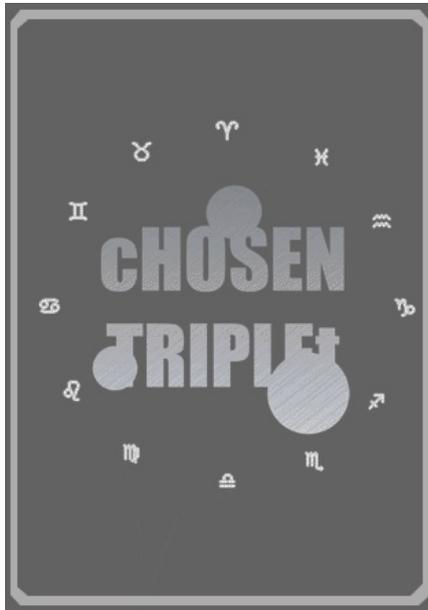
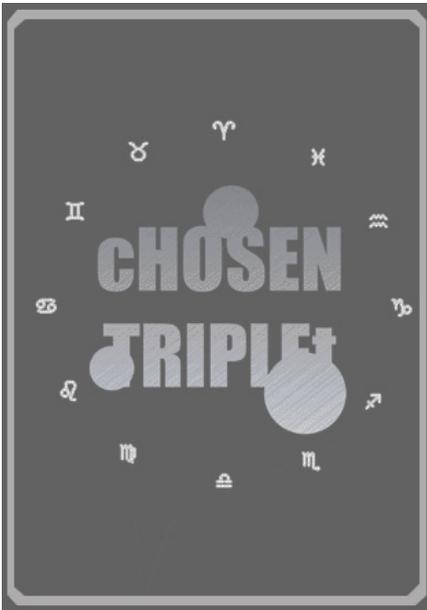
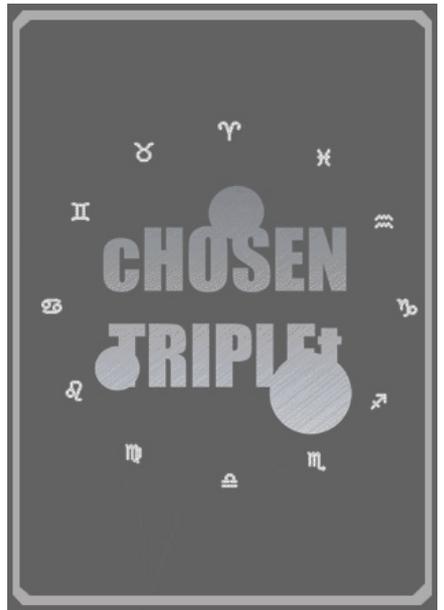
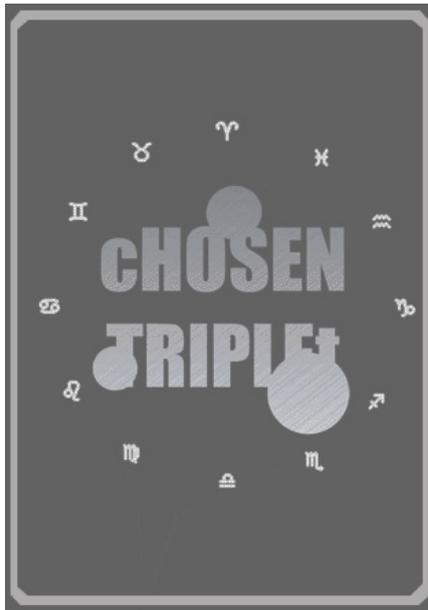
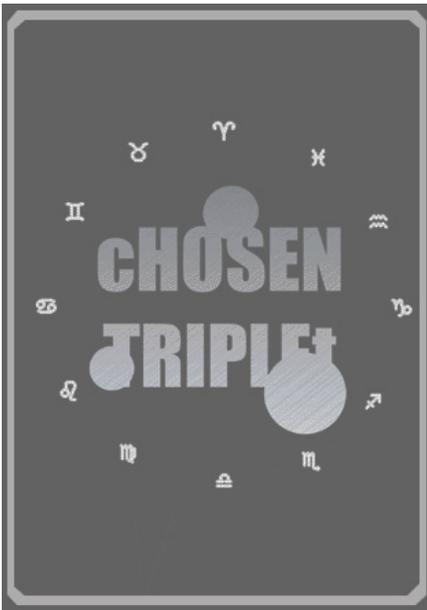
СКОРПИОН



ПРОГРЕСС

ВОЗДУХ путешествие
просвещение выживание
знание местности

СТРЕЛЕЦ





МИРОЗДАНИЕ

ЗЕМЛЯ идеализация
концентрация работа математика
использование инструментов

КОЗЕРОГ



СВОБОДА

ВОЗДУХ революция
надежда музыка знания
изобретательство

ВОДОЛЕЙ



ВЕРА

ВОДА предчувствие очищение
мудрость религия связь

РЫБЫ

