

# Теги приключений

Созданные, чтобы быстро рассказать о предстоящем приключении игрокам, но которые также можно использовать в качестве источника вдохновения.

Не стесняйтесь добавлять свои теги, если мы что-то упустили. Свои категории тегов лучше сперва обсудить в чате.

Предлагаются следующие категории тегов:

- место действия (setting) (в узком смысле): подземелья, город, природа, странствия...
  - **город** можно разделить на подвиды вроде “низы”, “королевский двор”...
  - **природа** - по типу местности. История про покорение Арктики - это совсем другая история, чем про покорение Африки. *Примечание: название локации, особенно крупной, может быть сложно транслитировать в тип местности.*
  - **странствия** - это когда предполагается, что сеттинг будет быстро меняться за время истории.
- род деятельности:
  - **Бой**: в игре предполагаются сражения с противником в личном бою.
  - **Массовый бой**: в игре предполагаются сражения армий с ИП на командных позициях.
  - **Исследования**: в игре предполагается активное взаимодействие с неизвестным: нанесение на карту неизведанных земель, взятие образцов ДНК инопланетян, поиск потерянных сокровищ и так далее.
  - **Путешествия**: в игре предполагается пересечение необжитой местности: походы, дальние плавания, палатки, засады, обвалы...
  - **Расследования**: в игре предполагается раскрытие преступлений, разгадывание тайн и поиск улик.
  - **Повседневность**: в игре предполагается подробный отыгрыш обычной жизни персонажей - как они собирают цветы в эльфийском лесу или пьют чай на космическом корабле.
  - **Прятки**: в игре предполагается скрытная деятельность персонажей - кражи, разведка, убийства и т.д., и задача персонажей состоит в первую очередь в том, чтобы не дать себя обнаружить.
  - **Социалка**: в игре предполагаются интриги, переговоры, торговля или иные социальные взаимодействия, в которых задачей персонажей будет убедить собеседников действовать нужным для них образом (простая болтовня за чаем - это повседневность).
- ключи, определяющие настроение: комедия и хоррор, абстракция и подсчёт спичек, эпика и серость...
  - **эпика** - это про *значимые* деяния. Даже если мы просто идём убивать орков, мы делаем это не ради наживы, а ради того, чтобы найти Очень Нужный МакГаффин.
  - **серость** - это про *незначимые* деяния. Даже если мы перебьём целую кучу орков, этого максимум хватит, чтобы покрыть текущие расходы, и через неделю об этом деле никто не вспомнит.
  - **абстракция** - мы можем забить на мелкие вопросы вроде “у нас ещё на третий день должна была закончиться еда, а лыж у нас вовсе не было...”. Персонажи как-то эти вопросы решили, они опытные приключенцы, пора переходить к важным.
  - **подсчёт спичек** - в этом ключе наоборот, очень важно копаться в мелких деталях. Успех экспедиции зависит от правильно собранных рюкзаков и от опыта партийного рейнджера (как игрока, так и персонажа), несмотря на то, что номинально мы идём просто убивать ора.
  - **Ужасы** - что бы ни делали персонажи, это *страшно*. Бьются ли они с запредельными ужасами, или просто зашли в дом с привидениями - не столь важно. Такие приключения опасны для рассудка - готовьтесь кидать много Fright Check'ов.

- **комедия** - что бы ни делали персонажи, это смешно. Бьются ли они с надувными ниндзя или зашли в дом, который построил Эшер - не столь важно. Криты (что успехи, что провалы) могут вызывать в мир самые безумные обстоятельства (да, ты не смог догнать злодея потому, что поскользнулся на банановой кожуре!), NPC могут состоять из самых заезженных стереотипов, монстры могут быть уязвимы к совершенно обыкновенным вещам (например, воде), все сказанные игроками шутки могут немедленно материализовываться (сорвав с привидения маску, вы узнаете городского священника!)...
- **красивый отыгрыш** - здесь ожидается, что игроки будут играть персонажей. То бишь вести себя так, как повели бы персонажи, говорить так, как сказали бы персонажи и т.д.
- **хардкор** - независимо от рода деятельности, здесь ожидается высокий уровень челленджа (относительно персонажей), который предполагается преодолевать напряжением сил не только персонажей, но и игроков. Здесь есть реальная возможность проиграть, если ошибиться!
- **пиво и чипсы** - а здесь наоборот, за игрой можно расслабиться, порубить гоблинов, пошутить шутки...
- Допустимые элементы (ака возрастной рейтинг, ака цензура). Определяют, какой уровень насилия, секса и сложных вопросов допустимо поднимать на игре. "Возрастные" категории задают базовый уровень, и вы можете добавить туда "тематические" категории, чтобы выделиться из базового уровня.
  - **Для детей** - сексуальности не существует. нельзя убивать ничего, что не респавнится, и реалистично описывать повреждения. И никто не матерится. И тем более нам не нужны действительно сложные вопросы, пусть лучше проблемы решаются с помощью классических ценностей вроде дружбы.
    - Не путать с традиционными ценностями, [название\_религии] ценностями и семейными ценностями - они относятся к сложным вопросам.
    - Герои и их друзья не предают никого, и даже не ссорятся подолгу.
  - **Базовый** - В игре могут быть насилие, романтика и прочие интересные вещи.
    - Но реалистично описывать повреждения всё равно нельзя, даже если все 6342 орка больше не воскреснут.
    - Никому не получается делать этически неправильные действия, связанные с сексуальностью (то есть герой не может успешно подглядывать за девушками в бане, а Тёмный Властелин может заключить принцессу в тюрьму, но обречён на провал, если попытается её изнасиловать или заставить выйти за него замуж), и лучше даже не пытаться.
    - Моральные проблемы решаются с помощью правильного применения насилия, навыков и/или социалки. Не надо заставлять персонажей принимать тяжёлые решения (в духе "вы можете спасти только одного из этих двух людей").
    - Персонажи могут материться, но игроку этого делать всё ещё нельзя. Просто делайте заявки в духе "страшно крою матом".
    - Персонажи игроков не предают других персонажей игроков. За НИП мастер не ручается, если они не взяты как Покровители или Союзники.
  - **Классический** - как в классических эпосах ("Илиада"), приключенческих романах ("Айвенго") или фильмах ("Властелин Колец"):
    - Повреждения описываются реалистично - удары мечей оставляют кровоточащие раны, отсекают руки и сносят головы с плеч, но не превращают орков в кровавое месиво.
    - Попытки, изнасилования и прочие жестокости, превышающие рубку на мечах, подробно не описываются - стоит прибегать к затемнению. Положительные герои вроде ИП такими вещами не занимаются - и у них нередко получается в последний момент от этого спастись или спасти других.
    - Сексуальные сцены тоже затемняются - даже если этим занимаются положительные герои.

- Безумие, моральные вопросы и прочие тяжелые темы не находятся в центре внимания игры, хотя герои могут с таким столкнуться.
- Персонажи (и игроки) могут ругаться или выражать эмоции атмосферной руганью, вроде “разрази тебя Тор!”, “волчья сыть, травяной мешок!” или “якорь мне в глотку!” (в зависимости от сеттинга), но мата и прочей нецензурщины стоит избегать. На крайний случай заявки вроде “страшно крою матом” тоже годятся.
- Персонажи игроков могут стремиться к разным целям, не соглашаться друг с другом, ссориться, покидать “партию” и даже сражаться между собой. В зависимости от настроек кампании это может привести к переходу части ИП в НИП. Предательских ударов в спину и издевательства над другими ИП стоит избегать - положительные герои таким не занимаются.
- **Серьёзный** - для “продвинутых” игр. Можно поднимать сложные моральные вопросы, темы сексуального насилия, PTSD (посттравматическое стрессовое расстройство), безумие и тому подобные “тяжёлые” вещи.
  - Повреждения описываются как в классическом стиле.
  - Пытки, изнасилования и прочие жестокости допустимы, даже если их делают персонажи игроков или над персонажами игроков. Для их описания используется затемнение.
  - Сексуальные сцены допустимы и затемняются. На этом уровне, у секса наверняка будут последствия, например необходимость после этого жениться, подкрепляемая двухстволкой отца невесты.
  - Если вы не поднимаете сложные моральные вопросы - то что вы вообще здесь делаете?
  - Персонажи игроков могут ссориться, предавать и убивать друг друга. Если надо - мастер может водить две враждебных партии по-отдельности, и собирать всех игроков только для столкновений.
  - Безумие - вполне вероятный результат всех этих жестокостей и сложностей. Будьте готовы к тому, что ваш персонаж необратимо изменится от происходящего.
  - В процессе такой игры вам наверняка захочется материться. Материтесь на здоровье. Вашему персонажу наверное тоже, так что можете материться и за него, но мы будем рады, если вы просто опишите на словах, например “страшно крою матом”.
  - Дисклеймер: то, что ваша игра проходит в этом режиме, не значит, что она автоматически лучше. Как минимум - она потребует большего мастерства от ведущего и игроков.
- **Модификаторы** (теги из этой группы замещают утверждения из той же категории в “возрастных” тегах):
  - **Кровища** - повышенный уровень насилия и красочности его описания. Это для тех игр, где вы считаете нужным описывать, как разлетаются кишки стражника, получившего 10-дайсовый удар мечом.
  - **Фансервис** - попытки раздеть симпатичных существ работают хорошо, попытки что-то с ними сделать - как в базовом уровне (этот режим осмысленнее в визуальных формах искусства, чем в текстовых). То есть герой может подглядывать за девушками в бане, но тёмный властелин всё ещё не может изнасиловать принцессу.
  - **Эротика** - сексуальные сцены допустимы и не затемняются, а их этическая правильность контролируется общим уровнем допустимых элементов. (например, в “классическом” уровне вы можете описать, как именно злодей насилует эльфийку, когда герои врываются, чтобы её спасти, но у неё всё равно не будет PTSD от этого). На случай, если вы решите провести порнографические приключения.

- **Заумь** - покажи нам планы внутри планов внутри планов. И чтобы для объяснения технических моментов плана тёмного властелина требовалось не меньше 1 стены текста! Игроки не должны ожидать, что проблемы можно решить “в лоб”. Бонусные очки, если проблемы являются отражением проблем, существующих в нашем мире.
- **Предательства** - в этой игре ожидается игра против сопартийцев. Возможно, вся партия - гнездо упырей.
- **Запретительные теги** - подобны модификаторам (выше), но запрещают, а не разрешают.
  - **Без мата** (No\_strong\_language) - ваш персонаж может быть божеством нецензурной брани, но игроку ругаться не следует.
  - **Без предательств** (No\_backstabbing) - никаких предательств, ударов в спину, etc. См. ниже.
  - **Без сексуальности** (No\_sexuality) - вопрос отношений полов вообще не рассматривается
  - **Без безумия** (No\_madness) - сходить с ума, нести бред и записываться в пациенты псих.больницы лучше где-то в другом месте
  - **Без шуток** (No\_joke) - мы все такие угрюмые, что юмор по поводу и без не любим от слова совсем
- **Стилизация:** на что это должно быть похоже. Аниме, мифы и легенды, фэнтези-литература... Если у вас нет знакомства с соответствующими произведениями культуры, что-то может показаться вам неочевидным.
- **Организационные ключи.** Ключи, отвечающие за организационные моменты игр.
  - **Онгоинг.** Когда предлагается история, с которой не справиться за одну сессию, и которая, предположительно, займёт несколько. Рекомендуются активно писать отчёты о произошедшем, чтобы в игру могли включаться те, кто участвует в ней не с начала. Если этот тег не указан, ожидается, что игра - на одну сессию, может быть две, если дело непредвиденно затянется.
  - **Рельсы.** У мастера уже продумано, что произойдёт, просто садитесь в вагончики и катитесь по сюжету, время от времени преодолевая челленджи.
  - **Кравл.** Олдскульный способ организации игры: У мастера есть заготовленная карта (подземелья, местности, в направлениях или в гексах - неважно), а у игроков есть возможность делать на этой карте всё, что захотят.
    - **Хожение по подземелью (dungeon crawl).** У мастера есть подземелье (в широком смысле - это может быть хоть вышедший из строя звездолёт), и это ваши проблемы, что вы с ним сделаете.
    - **Гекскравл** или **векторкравл.** У мастера есть карта (вся в гексах, если это гекскравл, и не размеченная, если векторкравл), и это ваши проблемы, что вы с ней сделаете.
  - **С возвращением.** Чтобы к следующему сеансу игры могли присоединиться новые игроки (или не приходить участвовавшие), персонажам крайне желательно к концу сеанса вернуться в состояние, это позволяющее. Чаще всего это значит возвращение на “базу” - замок, корабль или другое защищённое место, но может также значить выход из опасного места или любое другое условие. Конкретный вариант описан в описании конкретной кампании. Это может поощряться игромеханически (дополнительные ОП за возвращение. возможность вкладывать ОП в развитие персонажа только на базе). Даже если Ведущий готов уменьшить сложности возвращения, хорошим тоном будет повернуть назад не в самый последний момент.
  - **Тьюториал.** Здесь ожидается, что мастер готов помогать новичкам разобраться в правилах и других аспектах игры, даже если это идёт в ущерб процессу. Тут нормально остановить

игру на то, чтобы найти соответствующий момент правил и обсудить, как он должен работать.

- **Мастер-новичок.** Мастер учится водить игроков и/или изучает систему. Тут нормально поправить мастера и/или остановить игру на то, чтобы найти соответствующий момент правил и обсудить, как он должен работать.
- **Знание системы - на игроках.** Мастер имеет опыт вождения, но не знает систему (или знает её слабо) и не собирается её изучать на ходу. Ожидается, что игроки знают систему на достаточном для игры уровне.
- **Словеска.** Мастер имеет опыт вождения, но не знает систему (или знает её слабо) и не собирается её изучать на ходу. Ожидается, что игроки готовы отдать внутриигровые решения на откуп “черному ящику” ака голове мастера.
- **Эксперименты с правилами.** Ведущий будет применять опционалки и хоумрулы в самых странных и причудливых сочетаниях, с игроками и персонажами в роли лабораторных мышей. Возможно, после игры текущая сборка правил подвергнется критике и изменениям.

Например, классическая зачистка подземелья подразумевает подземелья в качестве сеттинга, бой и исследование в качестве родов деятельности, и кравл (возможно также онгоинг) в качестве организационной технологии. Как нам говорит книга “Dungeon Fantasy”, подсчёт спичек также является важной частью этого жанра.

## Если не сказано иного

По умолчанию считается, что:

- род деятельности следует из описания игры,
- рейтинг базовый.
- игра рассчитана на одну сессию (но может затянуться на 2-3, если потребуется)

У многих кампаний дополнительно определены теги по умолчанию.

Я ожидаю, что мастера будут использовать теги как минимум каждый раз, когда они хотят отойти от этих требований. **Фланнан.**

## Комментарии

В этот раздел можно выносить все стены текста, помогающие понять суть тегов.

### **Названия Тегов, Подобные Названиям Японских Визуальных Новелл, Длинных Как Это Предложение, В Теги Не Годятся.**

В идеале, теги должны быть короткими и ёмкими словами, хорошо помещающимися в облако тегов. Если вам нужно выразить что-то, что не выражается одним-двумя словами, скорее всего вам нужно несколько тегов, а не один.

Длинные названия я пока оставил на тегах, которые я считаю нежелательными - так их будет хорошо видно. **Фланнан**.

### **Допустимые элементы и запретительные теги**

Эти две группы тегов работают на уровне “законов жанра” - запрещённые ситуации не должны возникать, а если их угроза всё-таки возникает - все участники должны сделать так, чтобы не случилось.

Например, если в игре базового уровня герой (ИП) пытается жениться на принцессе (НИП) против её воли - ГМ уполномочен натравить на свадьбу дракона, вторжение инопланетян или просто камнепад-и-все-умерли.

### **No\_backstabbing**

*Утащено Терранавтом из скайпочата.*

В НРИ часто можно встретить такого рода условность, что между РС могут быть разные мелкие дразги, подколы, грубые шуточки про эльфов-древовилов и дворфских бородатых женщин, но, по большому счету, все они все-таки пассажиры одной лодки: у всех единые цели, от которых никто не может быть отстранен и не может отказаться (если только не в случае ЧП и без перехода в разряд NPC). Можно, конечно, ставить свои собственные цели, но постольку поскольку это не мешает групповым, и в довольно жестко ограниченных рамках. А на любые действия, которые создают у игроков (не у персонажей) этический дискомфорт или являются морально неоднозначными с точки зрения ООС-морали, — будь это предательство, перебежки, заговоры молчания, травля, право силы, подставы, устранение конкурентов среди своих — налагается табу. Не обязательно убийство или попытка убийства РС (передача в пожизненное услужение из-за долговой ямы тоже, в принципе, подпадает). Какие-то действия могут быть нормой для условного средневековья или условного аниме, но они запрещаются на игре, потому что игроки метагеймово не хотят видеть источник опасности в персонажах сопартийцев; у меня какое-то количество игр развалилось, потому что люди разрешают или не разрешают разные степени свободы по отношению к своему игровому экспириенсу, а по конкретике не говорят — ждут, что вокруг них сплошные телепаты, или что мастер будет откатывать события игры из-за их нехотелок. А чтобы этого не делать, игроку как раз и предлагается заранее уже определиться со своим желаемым уровнем психологического комфорта и доверия с сопартийцами, чтобы не было «сопартийцу  $\alpha$  можно все, мы же друзьяшки. До сопартийца  $\beta$  я хочу докопаться: при любом неверном его чихе жалуюсь мастеру. А вообще я сам не знаю, чего я хочу от игры; короче, я буду побольше ныть и отвлекать всех на ООС-разборки про абстрактную общечеловеческую мораль, которая на самом деле не существует». Будет содержательный и одинаковый для всех окружающих порог допустимого, а мастер сможет перенаправить на другие игры тех игроков, у кого он завышен.

### **Эротика, или этот хентай я уже где-то видел.**

*Однажды моряки нашли на необитаемом острове англичанина.*

*Видят, он три дома себе построил. Спрашивают: зачем?*

*- Это дом, где я живу. Это - клуб, в который я хожу. А это - клуб, в который я не хожу.*

Тег Эротика относится к тегам, которые вряд ли будут использоваться в классическом ОРС, потому что играть в таком режиме с малознакомыми людьми слишком сложно. Да и со знакомыми мало кто так играет. Он здесь больше для того, чтобы мастера могли его не поставить и прямо сказать, что они не подписывались выслушивать про ваши постельные подвиги.

Отмечу, что он сочетается с любым уровнем “возрастных” тегов. Несколько примеров:

- Игра “для детей” + “эротика” по сеттингу вроде Monster Girl Encyclopedia, где игрокам нельзя убивать девочек-монстров, но можно попытаться победить их в постели. (MGE говорит, что часть девочек-монстров признаёт такую победу, но в этой игре так может решаться вся боёвка)
- Игра “базово” + “эротика”, где персонажи побеждают зло и соблазняют красавиц, как это делает Конан-варвар (только без затемнения).
- Игра “серьёзно” + “эротика”, где персонажи поднимаются по социальной лестнице насилуя придворных (дам) пока они не сойдут с ума и не начнут подчиняться персонажам (я видел слишком много хентая в этом жанре, и он весь мне не нравится).

### **Теги родов деятельности.**

Наличие тега рода деятельности подразумевает, что указанная деятельность, по плану, будет занимать много “экранного” времени и внимания игроков. Не пишите “путешествия”, если вы собираетесь просто сказать “через неделю, вы прибыли к подземелью”.

Отсутствие тега подразумевает - что такая деятельность в игре потенциально возможна, но вы не планируете уделять ей много внимания. Например, в любой игре ИП могут попытаться что-то насоциалить, даже если игра не про это.

Если вы хотите указать, что какой-то деятельности в игре точно не будет, пишите “нет (рода деятельности)”. Например “нет боя”, если вы планируете играть в Golden Sky Stories.