

Зачем кидать?

Игра про горничных в воздушном замке. Объяснимо, если после этого читать желание пропало, но все же. Темп будет небыстрый, упор на взаимодействие между персонажами игроков и решение проблем в замке, хотя за углом будет стоять ведущий с рогатиной и регулярно тыкать ей игрокам пониже спины. Чтобы отыгрывалось бодрее. Забористой боевой системы ждать не стоит.

Что кидать?

Для решения спорных ситуаций кидается энное количество шестигранников. Количество зависит от обстоятельств, применяемых навыков, помощи и особенностей персонажа. Успехом считается выпадение 5 или 6, для прохождения проверки нужно набрать количество успехов, равное сложности броска. Например при сложности 3 (проверка более-менее средней сложности), нужно три успеха.

Кто кидать будет?

Персонаж нарративно-анатомически состоит из **Здоровья, Рассудка, Черта и Навыков**.

Здоровье и Рассудок делятся на четыре условные стадии

При смерти\Тяжелое ранение\Легкое ранение\Здоров

Истерия\Паника\Тревога\Спокойствие

Несмотря на специфичные названия, и Здоровье, и Рассудок могут тратиться от вполне обыденных вещей. Попробуйте не спать пару дней и Рассудок снизится до Тревоги, хотя ничего страшного вы могли и не увидеть. Восстановить параметры можно либо отдыхом, либо применением навыков или других подручных средств, и долгоиграющих последствий такие раны не имеют.

Исключение составляют те случаи, когда один из показателей снижается до минимума. Это всегда оборачивается большими неприятностями, которые изменяются в зависимости от обстоятельств, и могут разниться от травмы, которая снижает навыки до нескольких дней бездействия, когда ваш персонаж восстанавливает силы.

Все персонажи стартуют с 5 очками навыков, одной чертой и неопределенным количеством личных вещей. Выше уровня Эксперта навыки на старте поднять нельзя.

Оружия и брони не полагается, но в замке вполне можно отыскать что-то вам по размеру. Или подогнать готовое. Главное, чтобы носить умели.

Какие черты?

Черта персонажа – это что-то особенное, неотъемлемая часть личности, предыстории и способностей. Черты, как правило, сами по себе не дают прямых бонусов, но могут при должном обосновании применяться к различным ситуациям, давая дополнительные кубы или обходя проверки вовсе, если такое целесообразно. Все персонажи стартуют с одной чертой, которую придумывает сам игрок, но по мере игры могут получить дополнительные. А могут и не получить, это ж /wt/, я ебу что ли, будете вы играть или нет.

Примеры черт:

Дуэлянт. По необходимости ли, или по происхождению, ваш персонаж умеет обращаться с дуэльным оружием (рапиры, шпаги, пистолеты), знает этикет дуэлей и как лучше всего сражаться с противником один на один.

Медиум. Вы можете общаться с духами - или вам так кажется. Иногда они помогают вам, иногда нет. Так или иначе, ваша жизнь и мировоззрение по очевидным причинам несколько отличаются от общепринятых.

Охотник. Выживание в дикой природе, стрельба из дальнобойного оружия – это все вам знакомо. В качестве сомнительного бонуса вам также хорошо известно, что в глухих лесах водятся вещи и похуже медведей.

Где кубы брать?

Навыки охватывают собой довольно обширные области знаний, в которых сведущ персонаж. Они добавляют кубы при проверках, количество кубов зависит от уровня навыка – по 2 за каждый уровень. Уровни навыков бывают, в порядке возрастания: Ученик, Подмастерье,

Эксперт, Мастер, Грандмастер. Если у вас нет нужного навыка, то вы все равно можете попытаться выполнить соответствующее ему действие, если сможете повернуть обстоятельства себе на пользу: потратите много времени на это действие, заручитесь чьей-то помощью и так далее. Ну или если вы заебете Ведущего демагогией.

Список самых базовых навыков и их краткое описания даны ниже.

При записе персонажа вы можете и даже должны придумывать свои навыки (а ведущий может и даже должен их не принять). При этом пишите не только название навыка, но и что конкретно вы под ним подразумеваете. Навык Замешивание Глины можно трактовать двояко.

Военное дело. Общие познания о ведении войн, об истории конфликтов и о том, как командовать людьми в чрезвычайных ситуациях.

Фехтование. Умение обращаться со шпагой и другим подобным оружием, а также знания этикета дуэлей и о том, как наиболее эффективно сражаться с противником один на один.

Огнестрельное оружие. Навык обращения, ухода и починки порохового оружия.

Врачевание. Общие знания о физиологии человеческого организма, как помочь раненым, чем лечить кашель и не только.

Инженерия. Создание, ремонт и периодическое разрушение паровых и электрических механизмов разной степени сложности.

Мистицизм. Колдовские знания, общее представление о том, что таится у порога и как работают магические заклинания.

Алхимия. Знания о том, из чего и зачем можно получать различные вещества, в том числе – некоторые зелья.

История. Знания о том, что, где и когда, а также кто, кого и зачем. Подразумевает либо формальное образование, либо очень много прочитанных книг.

Подразумевается, что все персонажи по долгу службы имеют навыки, необходимые для работы горничными и выполнения других хозяйственных работ, так что отдельно навык на это выделять нет смысла. Хотя если очень хочется, то можете.

И что делать?

Игра проходит по дням. Каждый игровой день делится на дневное время и ночное. Большую часть дневного времени персонажи предположительно должны заниматься своими прямыми обязанностями – поддерживать замок в чистоте и порядке. Остальное время они могут тратить по своему усмотрению. Теоретически горничные могут днем заняться чем-то еще, но замок сам себя не почистит, а Мастер вряд ли будет доволен.

Теоретически, день проходит в таком порядке:

Персонаж выбирает то крыло замка, которым он будет заниматься днем. Несколько мейд могут работать в одном крыле, тем самым ускоряя процесс уборки.

Персонаж выбирает, чем будет заниматься в свободное время днем. Свободного времени днем мало, так что особого прогресса в достижении цели ждать не стоит.

Персонаж выбирает, чем будет заниматься вечером. Вы также можете не ложиться спать и тем самым ускорить процесс (добавить кубы, поменять результат...), но отсутствие сна ни во что хорошее не выльется.

После того как все игроки и ведущий откидали все кубы, наступает следующий день и процесс повторяется снова. Естественно, если начинается драка или что-то другое из ряда вон выходящее, то это будет отыгрываться подробнее.

А отыгрывать когда?

Написание постов – чем больше, тем лучше. Занятость персонажей, как правило, не означает их полную недоступность для общения и участия в других событиях, так что игроки вольны катать простыни или односторонне отписываться в любое время.

Вы конечно можете собрать нагибаторский билд и ничего не писать, и по этим собранным на коленке правилам даже возразить будет нечего. Только нахуя?