

Roll Player Adventures

Руководство по созданию приключений

Джеймс Райан, Кит Матейка, Джон Бригер,
Питер Райан, Дастин Шварц, Аманда Беннет



Введение

Добро пожаловать в Улос!

На страницах этого руководства вы найдёте подробные рекомендации по построению, структурированию и сценарной стилизации ваших собственных уникальных историй в рамках игровой системы Roll Player Adventures. Руководство состоит из пяти основных разделов, посвящённых планированию, сценарной проработке, дизайну игровых механик, вплетению в сюжет предысторий и различным вспомогательным материалам. Вы узнаете основные понятия разработки игр, а также найдёте полезные советы. Руководство рассчитано на авторов, знакомых с игрой «Roll Player Adventures: Приключения в Улосе», её игровым процессом и терминологией.

Примечание: руководство содержит спойлеры к различным приключениям игры «Roll Player Adventures: Приключения в Улосе».

Пожалуйста, ознакомьтесь с информацией о лицензировании, касающейся создания собственных приключений для игры «Roll Player Adventures: Приключения в Улосе», на странице www.thunderworksgames.com/rpla (английский язык).



Содержание

Терминология	4
Планирование	6
Название приключения.....	6
Основная концепция приключения (краткое изложение).....	6
Цель приключения.....	7
Сеттинг приключения.....	7
Составление поля приключения.....	7
Уникальные особенности.....	10
Использование предметов.....	10
Конец приключения.....	11
Длительность приключения.....	12
Игровые тесты и редакция.....	12
Повествовательный дизайн	13
Основа: слои повествования.....	13
Базовые рекомендации.....	14
Локации и встречи.....	17
Разветвления сюжета (и их сложности).....	29
Головоломки с использованием предметов.....	32
Сложность головоломок.....	36
Завершение приключения.....	38
Элементы кампании.....	39
Дизайн игровых механик	42
Проверки с бросками кубиков.....	42
Сложность бросков.....	43
Продвинутая регулировка сложности.....	45
Особые броски кубиков.....	48
Указатели выбора.....	51
Указатели особых действий.....	52
Определение стоимости предметов.....	54
Жетоны событий.....	55
Создание собственных компонентов.....	56
Предыстории	57
Планирование предыстории.....	57
Написание предыстории.....	59
Заключение предыстории.....	63
Приложения	64
Приложение 1: сведения о мире Улоса.....	64
Приложение 2: технический стиль / форматирование.....	65
Приложение 3: примеры указателей выбора/действий.....	68
Приложение 4: пары характеристик в проверках навыков.....	72
Приложение 5: бланк планирования приключения.....	73

Терминология

Приключение: набор игровых компонентов: книга приключения, поле, карты открытий (предметов и локаций), карты титулов, карты редкостей, карты модификаторов, карты врагов и книга дорожных встреч, подобная книге встреч из оригинальной игры.

Ошибка разветвления: ошибка, возникающая при перенаправлении игроков к несуществующему или неверному разделу игрового текста.

Кампания: серия приключений, объединённых общим сюжетом в единую историю. Игроки берут на себя роль группы персонажей, которая развивается и становится сильнее по мере прохождения кампании.

Проверка смерти: особый указатель действия, которое требуется выполнить в случае истощения всех членов отряда. Чаще всего направляет игроков к одному из разделов книги дорожных встреч.

Проверки с бросками кубиков: моменты игрового процесса, в которых основное внимание уделяется броскам кубиков и манипуляциям с выпавшими результатами, а не сюжетным выбором и повествованию. Таковыми являются боевые проверки и проверки навыков.

Локация, доступная для обнаружения: локация, которая отсутствует на поле в начале приключения и размещается на нём после раскрытия соответствующей карты открытия.

Встреча: набор разделов игрового текста, объединённых в единое целое сетью сюжетных ответвлений и/или каким-либо другим игромеханическим текстом. Встречи в книге приключения и книге дорожных встреч идентичны друг другу по структуре.

- **Встреча в локации:** сюжетное событие, спровоцированное перемещением фигурки отряда в отмеченную буквой локацию на поле приключения.
- **Дорожная встреча:** сюжетное событие, спровоцированное активацией жетона встречи при переходе между локациями на поле приключения.

Раздел: определённый отрывок игрового текста, отмеченный буквой и/или номером.

Пример: обозначения «А», «В55.67» или «ПМ1-36», а также следующий за ними игровой текст являются отдельными игровыми разделами.

- **Базовый раздел:** один из разделов книги приключения, связанный с определённой локацией на поле, которая отмечена соответствующей буквой. Именно к этому разделу обращаются игроки, когда впервые прибывают в эту локацию.

Пример: базовыми являются разделы книги приключения, отмеченные буквами «А», «Б» и так далее без номеров.

- **Раздел локации:** любой раздел, переход к которому произошёл не в результате использования предмета. Базовые разделы, так же как и все другие разделы, к которым они перенаправляют игрока, являются разделами локаций.
- **Предметный раздел:** раздел книги приключения, отмеченный соответствующей локацией буквой в паре с номером/номерами определённых предметов. Обычно предметные разделы расположены в самом конце группы разделов, посвящённых определённой локации. Эти разделы сообщают игрокам, что происходит, когда они пытаются использовать один или несколько предметов в соответствующей локации.

Пример: раздел книги приключения с обозначением «В47» содержит информацию о результатах использования предмета с номером «47» в локации «В».

Ошибка повествования: нестыковка в сюжете, возникающая, когда игроки сталкиваются с разделом, содержащим сведения, которые полностью противоречат полученным ранее фактам.

Пример: если отряд встречает в определённой локации персонажа и тот впоследствии погибает, этот персонаж больше не должен появляться живым в этой локации, когда игроки в неё возвращаются.

Сюжетное разветвление: перенаправление игроков к другому разделу книги приключения в результате совершённого ими действия или выбора.

Книга дорожных встреч: сборник, дополняющий основную книгу приключения. В нём содержатся разделы игрового текста, соответствующие жетонам встреч на поле, и разделы игрового текста, посвящённые смерти.



Планирование

Прежде чем приступить к написанию первого раздела вашего приключения, рекомендуем продумать детали более общего плана вашей будущей кампании. Для облегчения этого процесса можете использовать бланк планирования приключения (приложение 5), расположенный в конце этого руководства.

Название приключения

Каждому хорошему приключению нужно цепляющее название. К тому же, если вы планируете создать серию приключений, вам следует присвоить каждому из них свой номер, а также придумать креативное название и для всей кампании в целом. Хорошее название может послужить фундаментом для увлекательной истории, а плохое — наоборот.

Довольно часто финальное название приключения рождается уже в процессе написания, но всё же не помешает сразу дать ему рабочее наименование, чтобы сохранять более чёткое представление о его общей идее, даже если само название позже изменится. Хорошая идея — остановиться на чём-то захватывающем или даже загадочном, избегая при этом слишком буквальных названий, чтобы вызвать у игроков интерес и желание исследовать мир вашего приключения.

Примеры

- **Плохие названия:** «Фантастическое приключение», «Сражение с колдуном».
- **Хорошие названия:** «Тайна подземного озера», «Погибель древних».

Основная концепция приключения (краткое изложение)

Творческий процесс лучше всего начать с разработки основной идеи приключения. По ходу её создания вы подберёте подходящую вашей истории концепцию и соответствующих персонажей, способных завязать сюжет кампании и мотивировать игроков на поиски приключений.

- Перед каким выбором вы хотите ставить игроков?
- Какие эмоции вы хотите вызвать у людей, проходящих ваше приключение?
- В чём заключается основной конфликт вашего приключения?
- Какими и сколькими способами можно разрешить данный конфликт?
- Если за этим приключением следует ещё одно, как его сюжет вплетается в сюжет следующего?
- Как это приключение вписывается в основной сюжет вашей кампании?



Цель приключения

Наличие у игроков чёткой мотивации и цели создаёт эффект глубокого вовлечения в игровой процесс и придаёт происходящему значимость. Цель приключения чаще всего определяется основным конфликтом истории. Также не забывайте, что цели должны быть понятно и однозначно сформулированы. Чем конкретнее будет цель приключения, тем лучше.

Примеры

- Отыскать определённый предмет.
- Разгадать тайну или раскрыть преступление.
- Уберечь какого-либо персонажа от опасности.
- Победить могущественного врага.
- Уничтожить древний артефакт.
- Создать что-то или освоить какой-либо навык/способность.

Цели могут меняться или дополняться на протяжении всего приключения. Поначалу игроки могут думать, что их цель — это что-то одно, но в ходе приключения она может стать более комплексной или даже измениться целиком.

Приключение также может ставить перед игроками сразу несколько разных целей. В таком случае лучше всего будет тем или иным способом связать эти цели друг с другом. Чаще всего это будут прямо противоположные цели, завязанные на одной и той же угрозе, а это означает, что к концу приключения игрокам придётся выбрать, какую из этих целей выполнить.

Сеттинг приключения

Где именно разворачивается ваше приключение? Почему это важно для истории? Чем этот сеттинг отличается от других?

Чтобы облегчить процесс создания первого приключения, вы можете использовать сеттинг Roll Player Adventures вместе с одним из готовых полей приключений. Конечно, это немного ограничит вашу творческую свободу, но научиться создавать собственные приключения будет гораздо проще. В любом случае ничего не мешает вам создать своё собственное поле с нуля.

Составление поля приключения

Поле приключения — это набор локаций, которые игроки могут посетить. Обычно поле состоит из 4–5 локаций, видимых для игроков с самого начала приключения, и 1–4 локаций, которые можно обнаружить позже в ходе игры. Локация «А» всегда является стартовой точкой игроков, в то время как локация «Б» и «В» чаще всего напрямую связаны с локацией «А».

При планировании расположения стартовой точки приключения важно чётко указывать мотивы или обстоятельства, которые сподвигнут игроков отправиться дальше. Обычно из локация «А» можно перейти сразу в несколько других локаций. Обязательно продумайте причины, по которым игроки захотят посетить все связанные с локацией «А» места. Это поможет вам с лёгкостью разработать детальное описание каждой из локаций и создать игрокам пространство для множества увлекательных взаимодействий с ними.

Пример:

В приключении «Трофей Тарона» игроки мотивированы направиться и к ферме Дюнграссов, так как это родной дом пропавшей девушки, и к пляжу, где были в последний раз замечены гигантские тролли.

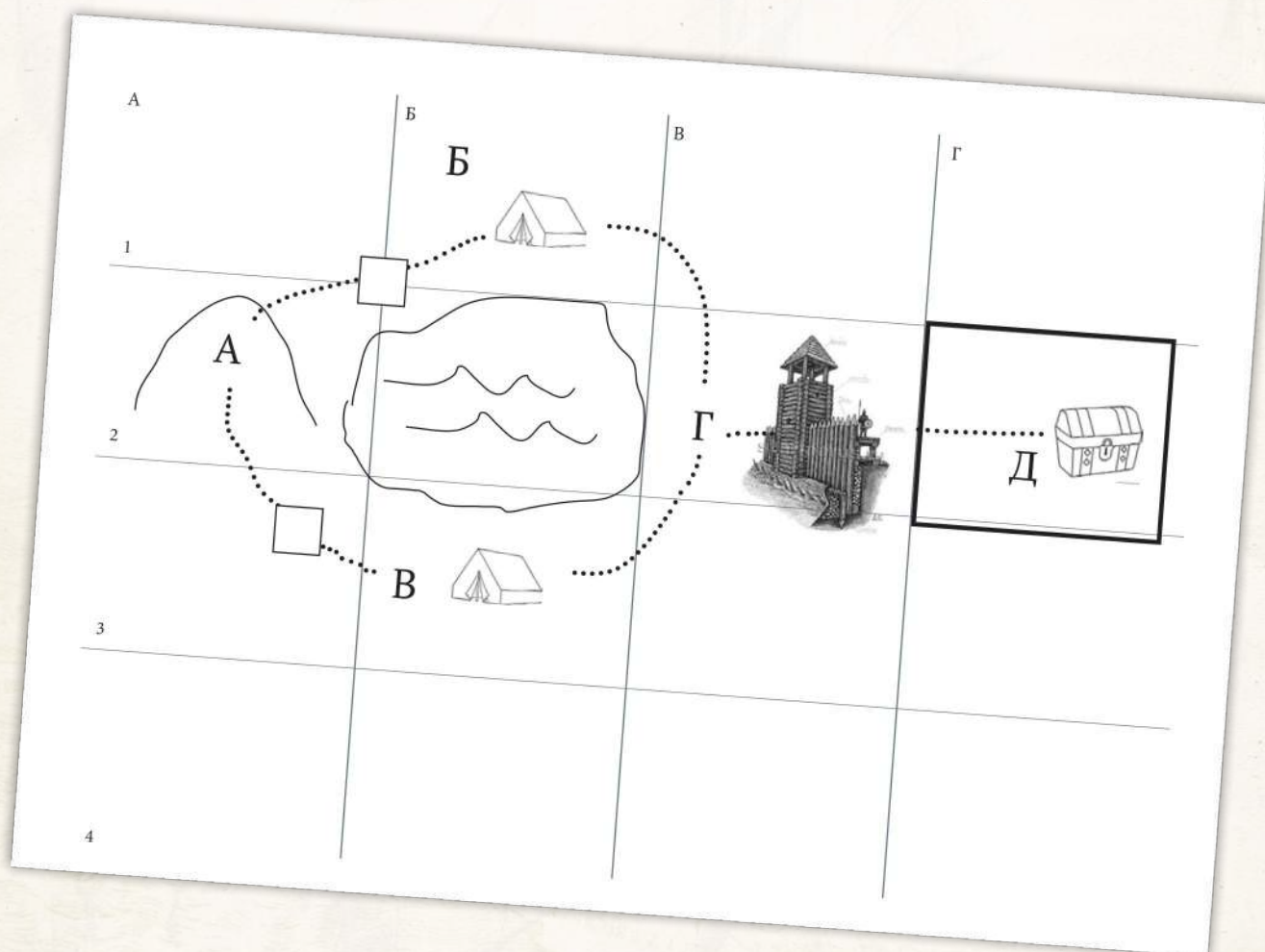
Также будет полезно сделать локации как можно более разнообразными, поскольку именно разнообразие даст вам возможность создать множество захватывающих повествовательных моментов и интересных персонажей.

Примеры:

- Добавьте на поле замок, где игроки смогут встретиться с королём.
- Добавьте на поле ферму, где игроки встретят крестьян.
- Добавьте на поле пещеры, чтобы создать для игроков место с жуткой атмосферой.
- Добавьте на поле вулкан, чтобы создать труднопроходимую местность.

Не забывайте, что на каждом поле приключения должна быть изображена сетка 4×4 для размещения на ней карт открытий. Поле может быть ориентировано как вертикально, так и горизонтально. Для начала будет полезно набросать рабочий прототип карты, схематично отобразив на ней локации и дороги между ними.

- Избегайте создания тупиковых дорог.
- Если вы собираетесь разместить рядом с некоторыми локациями карты открытий, располагайте их в крайних ячейках поля приключения. Это необходимо для того, чтобы одна из дорог соединяла карту открытия с уже существующей сетью дорог и локаций.



Прототип поля приключения
«01 — Битва на Чёрном озере».

- В большинстве приключений есть четыре места для дорожных встреч, расположенных на разных дорогах на поле. Эти места могут быть видны игрокам с самого начала приключения, а могут быть расположены на картах открытий.
- Если вы хотите включить в игру места встреч, расположенные на картах открытий, вам необходимо будет внести небольшие изменения в процесс подготовки набора жетонов встреч.
 - *За простым примером можете обратиться к приключению «09 — Гурлунгский колосс». В этом сценарии на место встречи, появляющееся после раскрытия одной из локаций, выкладывается дополнительный жетон встречи.*
 - *За более сложным примером можете обратиться к приключению «06 — Демон с Зыбучих болот». Книга этого приключения указывает игрокам создать дополнительный набор жетонов встреч, как только они достигнут локации «Г» и раскроют две новые локации.*
- Вы также можете указать, что конкретный жетон встречи, помеченный звёздочкой, должен быть помещён в определённое место встречи. Включите соответствующие инструкции в процесс подготовки к этому приключению, подобно подготовке к приключению «08 — Драконы затонувшего города».



Уникальные особенности

Некоторые приключения добавляют к существующей игровой системе Roll Player Adventures уникальные механики или другие новые элементы. Вернитесь к основной концепции своего приключения и подумайте, может ли она послужить фундаментом для создания каких-либо увлекательных инноваций. Игроки всегда тепло встречают продуманные и интересные нововведения. Хорошим примером может послужить перемещение по морю на кораблях в приключении «08 — Драконы затонувшего города» или появление часового в приключении «09 — Гурлунгский колосс».

Обычно приключения содержат:

- Локации
- Локации, доступные к обнаружению
- Дороги
- Дорожные встречи
- Проверки с бросками кубиков
- Использование предметов
- Благосклонность фракций
- Ключевые слова
- Карты титулов

Вы всегда можете сами определить, как те или иные элементы работают в вашем собственном приключении. Таким образом вы сможете внести значительное разнообразие в игровой процесс.

Не во все приключения требуется вносить какие-либо новые механики, однако никогда не помешает поискать для этого возможности. Лучше всего начинать экспериментировать с уникальными механиками уже после того, как готов скелет вашего приключения, однако опытные создатели сценариев могут попробовать специально построить всё своё приключение вокруг разработанных заранее инновационных идей и системных элементов.

Использование предметов

Система получения и использования предметов в Roll Player Adventures даёт авторам огромный простор для расширения повествования за рамки основного сюжета, а также позволяет игрокам напрямую взаимодействовать с миром, используя собранные их отрядом предметы. Предметы могут открывать перед игроками новые сюжетные возможности, создавать головоломки и придавать вашему приключению глубину. Лучше всего сразу же дать игрокам хотя бы один предмет в локации А, чтобы им было чем заняться, начиная с первой сюжетной сцены. В сбалансированном приключении должно использоваться от трёх до шести предметов.

Далеко не все предметы обязательно должны легко попадать в руки игроков по ходу основного сюжета приключения. Некоторые из них могут быть скрыты за множеством ответвлений повествования, и их будет очень трудно найти, к тому же предметы могут быть взаимоисключающими (например, если вы получите предмет X, то не сможете получить предмет Y).

Конец приключения

Заранее спланируйте, как завершится ваше приключение, не забыв принять во внимание основной конфликт вашей истории и поставленные перед игроками цели. Тщательно продумайте локацию и декорации финальной сюжетной сцены и постарайтесь плавно, но уверенно подвести игроков к этому моменту, чтобы сделать его по-настоящему особенным.

С точки зрения игровой механики приключения чаще всего заканчиваются какой-либо уникальной проверкой навыков или боем (см. Особые броски кубиков). Однако ничего не мешает вам завершить приключение решением сложной головоломки с использованием предметов или даже захватывающим и глубоким текстовым повествованием, придающим приключению ощущение завершенности.

После того как игроки достигнут основной поставленной цели, позвольте им продолжить исследовать поле приключения и дайте им шанс раскрыть оставшиеся тайны вашего сюжета, используя различные комбинации имеющихся у них предметов. Лучше всего не заканчивать приключение сразу на случай, если у игроков всё ещё остались второстепенные задачи, которые они хотели бы выполнить, прежде чем перейти к следующему приключению.

И всё же в некоторых книгах приключений игровой сценарий немедленно завершается после того, как выполняются определённые игромеханические условия, что делает невозможным его дальнейшее исследование. Чаще всего это связано с каким-либо значительным изменением состояния мира, которое по той или иной причине не было вплетено в текст игрового сценария. Если вы всё-таки решите задать условия немедленного завершения приключения, обязательно предупредите игроков о них заранее, сообщив, что, как только они попадут в определённую локацию или предпримут определённое действие, приключение завершится.

Например, в приключении «03 — Эпидемия в Подземном городе» текст сценария предупреждает игроков о том, что, как только они вернутся в локацию А, приключение немедленно завершится. В то же время они сохраняют свободу перемещения в другие локации и могут исследовать их, пока не решат перейти к следующему сценарию:

Ваша встреча с вампиром завершена, и теперь вы можете в любой момент вернуться к Залику в локацию А, чтобы закончить приключение.



Длительность приключения

Приключения рассчитаны на партии длительностью в 90–120 минут и не имеют механизмов «сохранения». Другими словами, каждое приключение нужно проходить в течение одной игровой сессии. На продолжительность приключения напрямую влияет ряд таких элементов, как:

- **Проверки с бросками кубиков:** обычно приключение включает около 8 проверок с бросками кубиков. Помните, что бой занимает чуть больше времени, чем проверка навыка, особенно если это особый бой.
- **Объём раздела:** текст раздела должен состоять примерно из 100–150 слов и ни в коем случае не должен превышать лимит в 200 слов.
- **Предметы:** в сбалансированном приключении должно использоваться от трёх до шести предметов.
- **Локации:** на поле приключения должно быть примерно 6 локаций.
- **Дорожные встречи:** среднестатистическое приключение должно включать в себя около четырёх дорожных встреч.

Приступая к планированию приключения, продумайте, какую историю вы сможете рассказать, учитывая упомянутые выше условия. Обычно уже первые игровые тесты готовых приключений показывают, что длительность сценария так или иначе превышает оптимальную. У любого автора часто возникает необходимость упрощать или даже исключать из приключения какие-либо элементы, чтобы сократить ожидаемое время игровой сессии.

Игровые тесты и редакция

Для создания хорошего приключения важно провести игровые тесты. Протестируйте свой сценарий с друзьями или семьёй, а лучше всего вовлеките в этот процесс третьих лиц, чтобы собрать отзывы о своём приключении и сделать его ещё лучше. Это позволит вам выявить возможные ошибки разветвления, сюжетные несоответствия, орфографические и грамматические ошибки. После этого вам будет гораздо проще улучшить читаемость вашего игрового текста и откорректировать продолжительность приключения до оптимальной. Перед тем как выкладывать ваше приключение в свободный доступ, всегда лучше убедиться, что вы исправили как можно большее количество грубых или очевидных ошибок.



Повествовательный дизайн

В этом разделе мы детально углубимся в процесс создания разнообразных разделов книги приключения и рассмотрим некоторые шаблоны, которые вы сможете использовать, чтобы научиться создавать собственные сценарии.

Основа: слои повествования

Обычно приключение включает три отдельных, но переплетающихся между собой слоя повествования: встречи в локациях, дорожные встречи и разделы, посвящённые взаимодействию с предметами.

Объединение нескольких приключений в единую кампанию с целью рассказать более продолжительную и глубокую историю вводит два новых слоя повествования: дополнительные элементы кампании и предыстории персонажей.

Встречи в локациях, как понятно из названия, разворачиваются в определённых выделенных на поле приключения областях. Этот слой повествования используется для развития основной сюжетной линии и описывает многочисленные значимые препятствия на пути игроков.

Дорожные встречи разворачиваются на дорогах между различными локациями на поле приключения. Этот слой повествования используется для более глубокого погружения игроков в мир, позволяя им встречаться со второстепенными персонажами или противниками и разрешать связанные с ними дилеммы.

Предметные разделы открываются игрокам, когда они используют различные предметы в локациях на поле приключения. Этот слой повествования позволяет игрокам, обнаружив определённые предметы, воздействовать на мир и раскрывать его секреты. Подобные разделы обычно делятся на три категории по типу наполнения: разделы с погружением в мир игры, разделы с подсказками к головоломкам или их решением и юмористические разделы. Каждую из категорий мы подробнее опишем далее.

Элементы кампании — это различные аспекты игры Roll Player Adventures, воплощающие в себе основной конфликт вашей истории, отслеживающие принятые игроками решения и отражающие их повествовательные последствия, подготавливая игроков к кульминации вашего сюжета в течение нескольких приключений. Влияние таких элементов должно распространяться на все включённые в вашу кампанию приключения. Это позволит вам органично связать отдельные приключения воедино и достичь желаемого эффекта глубокого погружения с помощью более продолжительного и последовательного повествования.

Предыстории — это различные наборы повествовательных встреч, вплетённых в основной сюжет вашей кампании и рассказывающих личную историю выбранных игроками персонажей. Они позволяют игрокам глубже вжиться в роли своих персонажей, проникнуться их мотивацией, понять их мировоззрение и уникальное отношение к миру Улоса.

Сбалансированное использование каждого из этих слоёв повествования позволит вам создать насыщенный и незабываемый игровой и повествовательный опыт для ваших игроков.

Базовые рекомендации

Одновременное использование единственного и множественного числа местоимения «вы»

Приключения по системе Roll Player Adventures лучше всего писать от второго лица, а к игроку или игрокам обращаться на «вы». Такой подход будет время от времени ставить перед вами сложные сценарные задачи, так как вам необходимо будет держать в уме, что тот или иной игровой текст должен одинаково подходить как отряду с одним игроком, так и партии из нескольких человек, однако это всё ещё оптимальный способ работы с игровым текстом. Как правило, лучше всего описывать сцены с точки зрения одиночной игры. В качестве примера рассмотрим две формулировки:

1. Каждый из вас обнажает оружие и атакует.
2. Вы обнажаете оружие и атакуете.

Оба эти предложения выражают одну и ту же мысль, однако первая фраза мгновенно разрушает эффект погружения для одиночного игрока, вероятно представляющего, что оружие обнажает лишь он один. Вторая же фраза никоим образом не нарушает погружение ни группы, ни одиночного игрока, так как каждый отдельный игрок воспринимает это предложение в качестве описания своих собственных действий.

Однако бывают и обратные случаи. К примеру:

Вы протискиваетесь в узкий коридор и начинаете взламывать замок.

Если это предложение инициирует проверку навыка «Воровство», отряд из нескольких игроков наверняка задастся вопросом, каким образом их персонажи одновременно протискиваются в один и тот же узкий коридор и коллективно взламывают один-единственный замок. Эта фраза отлично подходит для партии с одним игроком, но разрушает эффект погружения отряду из нескольких человек.

Подводя итог, советуем стараться описывать события так, как если бы они происходили с участием лишь одного игрока, но делайте всё возможное, чтобы ваше повествование подходило и отряду из нескольких человек.

Ничего не предполагайте

В процессе создания приключения по системе Roll Player Adventures всегда держите в уме, что ваши игроки могут взять на себя роль представителей совершенно разных рас, классов и полов. Каждый из них будет иметь свою уникальную предысторию и обладать совершенно разной экипировкой. Как следствие, текст разделов вашего приключения никогда не должен предполагать об игроках ничего конкретного. Именно поэтому советуем избегать каких-либо предположений касательно ваших игроков, поскольку каждый отдельный отрывок повествования должен подходить каждому из доступных персонажей.



Пишите просто

Не забывайте, что игроки будут зачитывать написанный вами текст вслух. Вот несколько советов, которые следует учитывать при выборе слов и построении предложений.

- Подбирайте слова, которые легко произнести.
- Избегайте слов, которые могут употребляться по-разному, или убедитесь, что их значение понятно из контекста.

Примеры: *лук, тушить, планировать.*

- Избегайте слишком длинных предложений, так как игроки могут легко запутаться в их смысле или запнуться при зачитывании вслух.
- Если в речи одного из персонажей присутствуют какие-либо отличительные особенности, упомяните это до того, как этот персонаж начнёт говорить, чтобы читатели могли подражать его стилю речи.

Пример: Она заметила стражника и понизила голос: «Здесь небезопасно».

Избегайте повторений одного и того же текста в разных разделах

Когда раздел разветвляется, при создании ответвлений старайтесь не использовать слишком много повторяющегося текста, даже если игрок вряд ли прочтает оба ответвления в процессе одной и той же игровой сессии. Если между ответвлениями какой-либо встречи присутствует лишь небольшая сюжетная разница, у создателя может возникнуть соблазн скопировать и вставить весь текст из одного ответвления в другое, внося лишь малые изменения. Мы называем подобные ситуации «копипастой» и стараемся избегать их, когда это возможно. Лучше всего сразу убедиться, что игровые тексты всех ответвлений разделов вашей книги приключения значительно отличаются друг от друга. Это увеличит реиграбельность ваших сценариев и позволит игрокам по-настоящему насладиться принятием альтернативных сюжетных решений.



Больше не значит лучше

Старайтесь сохранять краткость в процессе создания разделов книги приключения. Таким образом игроки не утомятся от чтения слишком больших объёмов текста и не потеряют интерес к сюжету вашего приключения. Если один из игровых разделов начинает казаться вам излишне перегруженным информацией, попробуйте убрать из сцены избыточные детали или упростите её. Этот подход поможет вам справиться с трудностями в большинстве подобных случаев.

Ограничения

Roll Player Adventures предназначена для игроков старше 14 лет. При создании собственных приключений никогда не забывайте об интересах аудитории и старайтесь подарить игрокам как можно более приятный игровой опыт. Мы решительно осуждаем и не приемлем любые сюжеты, нормализующие расизм, сексизм, подробное описание насилия, сексуальные домогательства и какие-либо другие потенциально оскорбительные темы.

Приключение начинается

Каждая книга приключений Roll Player Adventures начинается с короткого раздела, в котором описано, где находятся игроки и чего они пытаются достичь. Если приключение является частью целой кампании, этот раздел также кратко описывает текущее состояние дел внутри основной линии сюжета и напоминает о последних важных событиях.

Важно, чтобы в разделе «Приключение начинается» перед игроками всегда была поставлена чёткая цель, которую они должны выполнить во время приключения. Дайте игрокам понять мотивацию персонажей при исследовании поля и взаимодействии с другими персонажами. Это позволит им принимать гораздо более осознанные решения в предложенных ситуациях. Чётко сформулированные цели также помогут вашим игрокам почувствовать, что они добиваются осязаемого прогресса в ходе своих приключений.

Конечно, цели, которые вы ставите перед игроками в начале приключения, могут видоизменяться непосредственно во время игры. В процессе создания игры Roll Player Adventures мы пытались поощрять действия игроков, отклоняющиеся от заявленных целей приключения. К примеру, в приключении «02 — Трофей Тарона» перед игроками стоит чёткая цель: принести королю Тарону голову гигантского тролля. Однако в ходе приключения игроки могут вместо этого подружиться с троллями и вернуться к королю с пустыми руками, тем самым очевидным или не слишком очевидным образом повлияв на сюжет всей остальной кампании.

Локации и встречи

Встречи в локациях и дорожные встречи объединяет ряд схожих элементов: они состоят из разделов, связанных друг с другом механикой принятия сюжетных решений или другими игровыми механиками, а также чаще всего указывают игрокам либо пройти проверку навыка, либо вступить в бой. Существует множество способов построения встреч, однако мы представим лишь некоторые шаблоны, которые послужат хорошим фундаментом для создания первых приключений.

Дорожные встречи

Игроки вступают в дорожные встречи на дорогах между локациями на поле приключения. Планируя дорожные встречи для вашего приключения, относитесь к ним как к единой цепи событий. Попытайтесь вплести их в основное повествование или соединить друг с другом, используя одних и тех же персонажей, темы или события. Это позволит игрокам почувствовать, как важно открывать новые места, и поможет выстроить вокруг них более убедительный игровой мир.

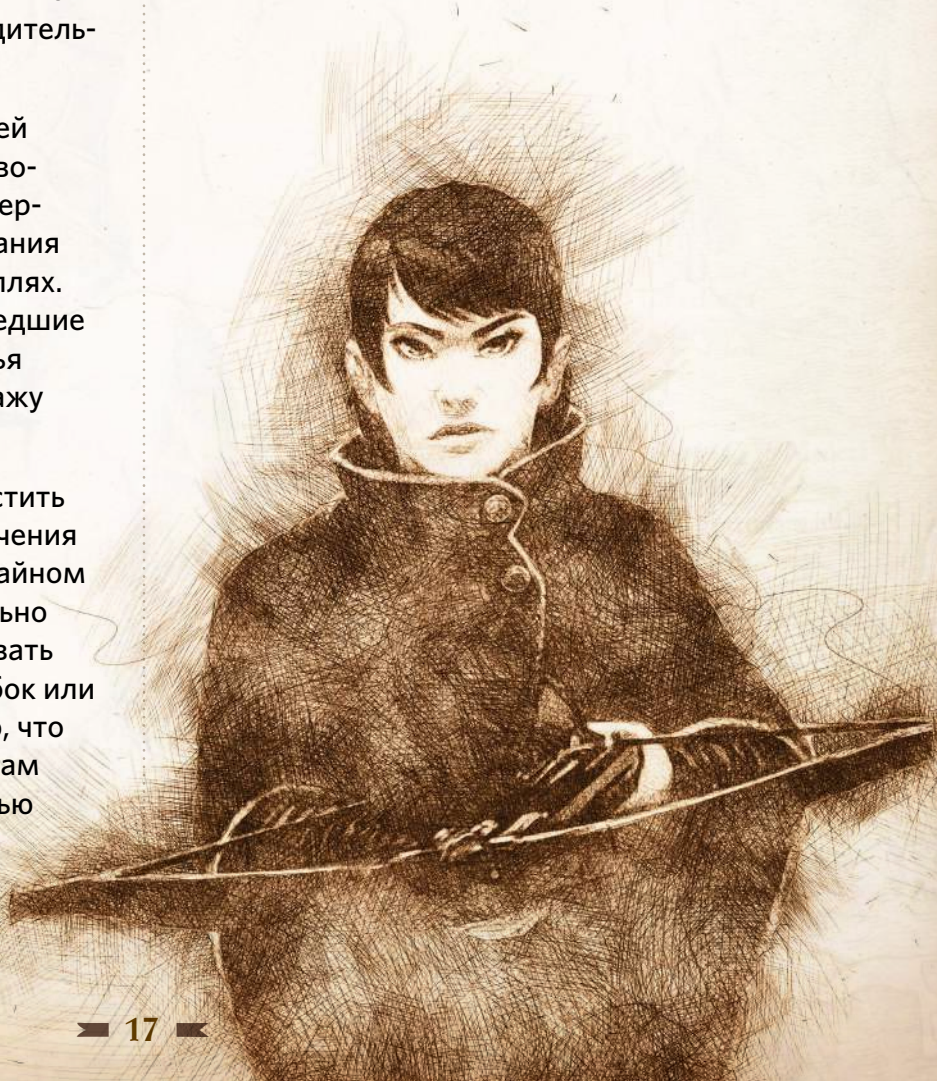
К примеру, в приключении «02 — Трофей Тарона» дорожные встречи построены вокруг второстепенных персонажей, поддерживающих линию основного повествования о пропавшей девушке и гигантских троллях. Исчезнувшие родители, охотники, вышедшие на поиски пропавшей девушки, её свинья и дворянин, посаженный в клетку за кражу пропавшей свиньи.

Имейте в виду, что игроки могут пропустить некоторые из дорожных встреч приключения и что встречи будут происходить в случайном порядке, поэтому вам придётся тщательно продумывать описание сцен и прописывать речь персонажей, чтобы избежать ошибок или дыр в повествовании. Вполне возможно, что для решения потенциальных проблем вам придётся разветвлять встречи с помощью ключевых слов или карт титулов.

В процессе создания дорожных встреч для вашего приключения обязательно рассчитайте, сколько именно таких встреч вы хотели бы включить в приключение, прежде чем прописывать какие-либо ответвления повествования основной линии сюжета.

Первые несколько разделов книги встреч каждого отдельного приключения должны быть отведены под игровой текст основного раздела каждой отдельной дорожной встречи. Например, если в вашем приключении четыре дорожные встречи, отведите первые четыре раздела книги встреч этого приключения под базовые разделы для каждой из этих встреч.

Пример: в приключении «02 — Трофей Тарона» четыре дорожные встречи. В качестве отправной точки для них в книге встреч выступают разделы ПРКЛ2-1, ПРКЛ2-2, ПРКЛ2-3 и ПРКЛ2-4, а все ответвления от этих разделов ведут к разделам ПРКЛ2-5 и далее.



Базовый раздел встречи в локации

В некоторых разделах отсутствуют проверки с использованием кубиков или сюжетные выборы. Такие разделы просто описывают какую-то определённую локацию, а затем дают игрокам выбор из нескольких стандартных игровых действий, сигнализируя об окончании текущей встречи. Встречи в локации «А» в приключениях 1, 2 и 3 дают хороший пример базовой структуры встречи в локации:

..... **A**

- ▲ Если в этой локации нет опыта → **A1**
- ▲ Иначе получите опыт из этой локации и продолжите чтение.

[Описание локации]

[Постановка целей приключения]

[Информация о других локациях, позволяющая игрокам понять, куда двигаться дальше]

- Ⓞ Использовать предмет.
- Ⓞ Переместиться в другую локацию.

..... **A1**

[Краткое описание локации, позволяющее вернувшимся сюда игрокам не читать большой текст]

- Ⓞ Использовать предмет.
- Ⓞ Отдохнуть.
- Ⓞ Переместиться в другую локацию.

Обратите внимание, что в разделе «А» первые два указателя действий служат своего рода фильтрами, которые не позволяют зациклить повествование в петлю.

При первом посещении локации «А» игроки прочитают текст из раздела «А», но при повторном посещении они будут перенаправлены к разделу «A1», содержащему более краткое описание данной локации.

Также вы можете заметить, что в разделах «А» и «A1» разные наборы указателей выбора. Раздел «A1» заканчивается полным набором стандартных указателей выбора, которые помещаются в конце любого раздела, завершающего какую-либо встречу:

- Ⓞ Использовать предмет.
- Ⓞ Отдохнуть.
- Ⓞ Переместиться в другую локацию.

В каждый раздел, который представляет собой «завершение» сюжетной ветки, необходимо добавлять такие указатели выбора, чтобы возвращать игроков к другим игровым аспектам.

В разделе «А» отсутствует указатель выбора «Ⓞ Отдохнуть», так как текст раздела читают только в самом начале приключения, когда игрокам не требуется отдых.



Темп: баланс чтения и других механик

В повествовательных играх, подобных *Roll Player Adventures*, игроков может утомить чтение слишком больших массивов текста. Именно поэтому сюжетное повествование необходимо перемежать с другими игровыми механиками через равные промежутки времени.

Мы также не рекомендуем при написании каждого раздела выходить за рамки лимита в 200 слов. Благодаря этому игроки не будут вынуждены слишком много читать без возможности совершить какой-либо сюжетный выбор или бросить кубики.

Обращайте внимание на ритм вашего приключения, органично перемежая активности и чтение. Старайтесь поддерживать темп игры достаточно быстрым, чтобы игроки не слишком глубоко закапывались в чтение без возможности поучаствовать в игровом процессе или не бросали раз за разом кубики, потеряв нить повествования.

Указатели действий, отсылающие игроков к другим разделам

Любую встречу можно сделать более комплексной, добавив к ней указатели действий, перенаправляющие игроков к другим разделам в зависимости от одного или нескольких влияющих на это игровых элементов. Перенаправление игроков с помощью указателя действия или выбора называется разветвлением.

Указатели действий могут разветвлять разделы на основании: ключевых слов, титулов, благосклонности фракций, владения картами рынка или картами редкостей, определённого количества золотых или опыта, определённого количества фишек стойкости в рядах характеристик или зоне усталости, расы или класса персонажа или любого другого игрового элемента.

Например, в приключении «02 — Трофей Тарона» встреча в локации «А» разветвляется сначала на основании двух ключевых слов, а затем в зависимости от того, есть ли в локации опыт:

..... А

ЙОЛЕВ

- ⚠ Если у вас есть ключевое слово **ЭСТЕР** → **А6**
- ⚠ Если у вас есть ключевое слово **РЫНОК** → **А4**
- ⚠ Если в этой локации нет опыта → **А1**
- ⚠ Иначе получите опыт из этой локации и продолжите чтение.



Похожим образом в приключении «03 — Эпидемия в Подземном городе» встреча в локации «А» разветвляется на основании значения счётчика благосклонности определённой фракции:

▲ Если ваша равна 2 или выше → А2

② Использовать предмет.

② Переместиться в другую локацию.

Если рамки повествования это позволяют, вы можете создавать более комплексные и последовательные встречи, используя указатели действий для разветвления сюжета.

Встреча, изменяющая состояние локации

Важные сюжетные решения, результаты проверок навыков или боёв, головоломки с использованием предметов и другие игровые механики могут привести к изменению состояния локации. Так называемая «смена состояния» — это ряд повествовательных изменений, являющихся результатом действий или решений игроков.

Например, как только игроки решают головоломку с дверью и колоколом в локации Б в приключении «02 — Трофей Тарона», дурголиевая дверь открывается. Поэтому по возвращении в эту локацию они должны увидеть игровой текст, указывающий на то, что дверь открыта.

Как правило, если игроки возвращаются в локацию, состояние которой они изменили, они не должны встречать текст, который либо а) описывает локацию в её неизменённом состоянии, либо б) позволяет персонажу игрока попытаться изменить её состояние во второй раз (например, текст, описывающий попытку отряда заново решить уже разгаданную головоломку с использованием предметов).

Для того чтобы избежать подобных ситуаций после изменения состояния какой-либо локации, следует обязывать игроков записывать определённое ключевое слово, которое будет использоваться в дальнейшем для перехода к разделам, в игровом тексте которых учитываются все аспекты смены состояния этой локации.

Помните, что указатели действий всегда разыгрываются последовательно сверху вниз. Подобный подход позволяет автору при необходимости немедленно перенаправлять игроков к другим разделам книги приключения до ознакомления с текстом текущего раздела.

Например, как только игроки решают головоломку с использованием предметов в древней часовне (раздел Б85.93), им предлагается записать ключевое слово «Открытие». Перейдя в дальнейшем к базовому разделу этой локации (Б), игроки увидят следующие указатели действий:

..... Б

ДРЕВНЯЯ ЧАСОВНЯ

▲ Если у вас есть ключевое слово ОТКРЫТИЕ → Б10

▲ Если в этой локации нет опыта → Б1

▲ Иначе получите опыт из этой локации и продолжите чтение.



Обратите внимание, что указатель действия с ключевым словом «Открытие» расположен **выше** указателя действия, выполняемого игроками в случае отсутствия в локации опыта. Это сделано для того, чтобы игроки, возвращающиеся в эту локацию уже после решения головоломки, немедленно переходили к разделу Б10, а не к разделу Б1, игровой текст которого описывает головоломку в её нерешённом состоянии и предлагает игрокам использовать предметы для её решения (что, в свою очередь, перенаправляет игроков к разделам, описывающим процесс решения этой головоломки). Тогда как раздел Б10 содержит следующий игровой текст:

..... **Б10**

В древней часовне холодно и пусто.
На раскрытой двери из дурголия сияют разноцветные солнечные блики, пробивающиеся сквозь разбитое витражное стекло. Тайник, скрывающийся за дверью, пуст.

- ⊙ ⚔ Отдохнуть.
- ⊙ ⚡ Переместиться в другую локацию.

Обратите внимание, что раздел Б10 включает информацию об открытии запертой двери (смена состояния локации после решения головоломки) и НЕ включает возможность использования предметов.

Как правило, после решения головоломок с использованием предметов вам необходимо указать, что игроки должны записать ключевые слова, перенаправляющие их к разделам, игровой текст которых не даёт возможности использовать предметы.

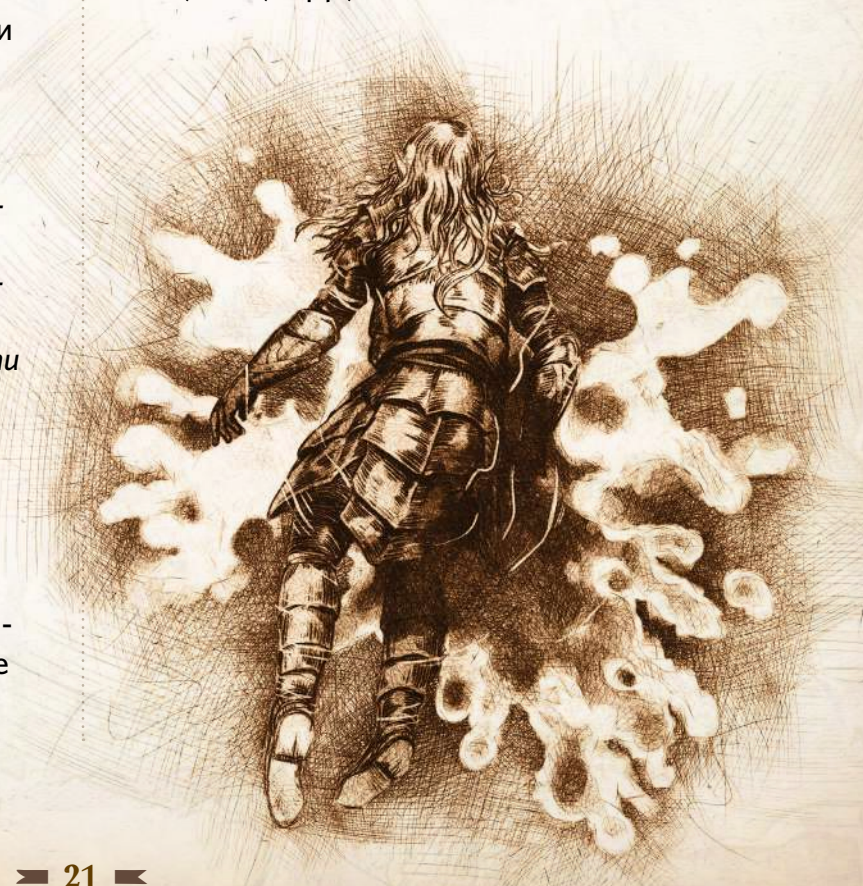
Разветвления, основанные на выборе игроков

Большая часть происходящих в Roll Player Adventures разветвлений является результатом розыгрыша указателей выбора, которые оформлены в виде коротких текстов.

Например, в локации Д в приключении «01 — Битва на Чёрном озере» игроки встают перед выбором:

- ⊙ Напасть на огра 🖐. → Д2
- ⊙ Попытаться понять, что он говорит ⚡ (ИНТ, МДР). → Д3

Оба эти выбора ведут к разным игромеханическим ситуациям, обозначенным определёнными символами рядом с текстом каждого указателя. Символ 🖐 указывает на то, что игроки решают вступить в бой с огром. Этот символ следует использовать каждый раз, когда выбор направляет игроков к разделу с боем. Символ ⚡ указывает на то, что игроки выбирают определённую проверку навыка. Этот символ всегда сопровождается двумя наиболее активно используемыми в соответствующей проверке характеристиками персонажей, в данном случае это ИНТ и МДР. Используйте символ ⚡, когда выбор перенаправляет игроков к разделу с проверкой определённого навыка, не забывая указывать соответствующие характеристики. Характеристики необходимо указывать в следующем порядке: СИЛ, ЛОВ, ВЫН, ИНТ, МДР, ХАР.



Баланс сюжетных решений

Стремитесь предоставлять игрокам как можно более сбалансированный выбор, если это возможно. Сюжетное решение можно назвать сбалансированным, если у игроков есть обоснованные мотивы для выбора каждого указателя в разделе. Если причины, по которым стоит выбрать тот или иной вариант действий, неясны, перепишите повествование перед указателями выбора и попытайтесь прояснить, каким может быть потенциальный результат выбора каждого из вариантов действий.

Рассмотрим указатели выбора в локации Д из приключения «01 — Битва на Чёрном озере»:

② *Напасть на огра* 🗡️. → Д2

② *Попытаться понять, что он говорит* 🗨️ (ИНТ, МДР). → Д3

Первоначальный вариант текста этого раздела вызывал у игроков излишнюю симпатию по отношению к огру, и во время тестирования они заметили, что у них нет веских причин выбирать первый вариант действий. После этого мы переработали эту сцену так, чтобы огр казался разъярённым, его намерения были неясны, а наш сообщник Тарик Ноулин подкрадывался к нему сзади, ожидая нашей помощи в расправе над ним. В новом варианте этой сцены у игроков появились и веские причины для нападения, так как огр казался им опасным противником, а Тарик хотел его смерти, и в то же время веские причины поговорить с ним, поскольку огр пытался заговорить с игроками. Конечно, этот выбор всё ещё не идеально сбалансирован, но прогресс между ним и первоначальным вариантом встречи виден невооружённым взглядом.

Подводя итоги, всегда старайтесь давать игрокам веские причины для выбора каждого из доступных им вариантов действий.

В текст раздела можно включить и гораздо больше вариантов сюжетного выбора, чем описано в нашем примере, однако чем их больше, тем сложнее будет найти между ними баланс, не говоря уже о том, сколько ответвлений потребуется создать для такой комплексной повествовательной и игромеханической конструкции. Не забывайте, что слишком большое количество доступных к выбору решений увеличивает объём работы над сценарием экспоненциально.



Структурирование по типу «выбор → броски кубиков»

Большинство игровых встреч имеют довольно простую базовую структуру: сначала перед игроками ставится повествовательный выбор, он приводит либо к проверке навыков, либо к бою, которые затем с помощью бросков кубиков заканчиваются либо победой, либо поражением.

Рассмотрим шаблон подобной структуры на примере игрового текста книги встреч:

Шаблон	Комментарии
<p>ПРКЛ1</p> <p>[Описание ситуации]</p> <p>[Веские причины сделать тот или иной выбор]</p> <p>☉ [Текст выбора А] ⚔ (НВК, НВК). → ПРКЛ5</p> <p>☉ [Текст выбора Б] 🎲. → ПРКЛ6</p>	<p>В книге встреч Roll Player Adventures дорожные встречи отмечены заголовками с обозначением ПРКЛ и номером соответствующего приключения. Рекомендуем создать для своего приключения собственную уникальную аббревиатуру, чтобы использовать её для обозначения разделов со дорожными встречами.</p>
<p>ПРКЛ5</p> <p>[Описание прохождения проверки навыка]</p> <p>Проверка навыка: [Название] [Сложность]</p> <p>> Успех: [Описание успеха в одном предложении] → ПРКЛ7</p> <p>> Провал: [Описание провала в одном предложении] → ПРКЛ8</p>	<p>Помните, что игроков необязательно каждый раз ставить перед выбором между проверкой навыков или боем. Иногда выбор может носить чисто повествовательный характер, не обязывающий игроков совершать броски кубиков.</p> <p>Обратите внимание на пропуск в нумерации между разделами 1 и 5. Это объясняется особенностью использования жетонов встреч, номера которых должны соответствовать номерам первого раздела каждой дорожной встречи. Если в вашем приключении четыре дорожные встречи, заголовки под номерами от 1 до 4 должны быть отведены под базовый раздел каждой из этих дорожных встреч. Именно поэтому второй раздел первой дорожной встречи отмечен цифрой 5.</p>

Шаблон

ПРКЛ6

[Описание начала боя]

Бой: [Модификатор, если есть] [Имя врага]
[Номер]

- > Победа: [Описание победы в одном предложении] → ПРКЛ9
- > Поражение: [Описание поражения в одном предложении] → ПРКЛ10

ПРКЛ7

[Описание успешного прохождения проверки навыка]

[▲ Указатели действий, описывающие получение наград, ключевых слов или титулов]

- ☉ Отдохнуть.
- ☉ Переместиться в следующую локацию на вашем пути.

ПРКЛ8

[Описание провала проверки навыка]

[▲ Указатели действий, описывающие последствия провала и получение ключевых слов или титулов]

[Если последствия провала включают помещение фишек стойкости в зону усталости, добавьте текст проверки смерти: «▲ Если весь ваш отряд истощён, отметьте следующую ячейку на счётчике смерти и прочитайте текст соответствующего раздела книги встреч».]

- ☉ Отдохнуть.
- ☉ Переместиться в следующую локацию на вашем пути.

Комментарии

Проверки смерти

Указатели действий, проверяющие, не истощён ли весь отряд игроков, называются проверками смерти. Чаще всего проверки смерти появляются в результате поражения в бою. Однако если вы «раните» игроков прямо во время повествования, добавляя указатели действий, которые предписывают поместить в зону усталости фишки стойкости, вы также должны включить в соответствующий раздел проверку смерти, на случай если подобная повествовательная «рана» истощит весь отряд игроков.

Шаблон

ПРКЛ9

[Описание победы в бою]

[▲ Указатели действий, описывающие получение наград, ключевых слов или титулов]

☺ Отдохнуть.

☺ Переместиться в следующую локацию на вашем пути.

ПРКЛ10

[Описание поражения в бою]

[▲ Указатели действий, описывающие последствия поражения и получение ключевых слов или титулов]

[Если вы используете механику смерти из оригинальной кампании, добавьте текст «проверки смерти»: «▲ Если весь ваш отряд истощён, отметьте следующую ячейку на счётчике смерти и прочитайте текст соответствующего раздела книги встреч».]

☺ Отдохнуть.

☺ Переместиться в следующую локацию на вашем пути.

Комментарии

Закрывающие указатели выбора

Обратите внимание, что в приведённых здесь закрывающих наборах указателей выбора нет указателей «Использовать предмет», так как дорожные встречи никогда не включают эту возможность.

Также обратите внимание, что опция перемещения сформулирована здесь по-другому. В локациях на поле приключения соответствующие указатели выбора включают текст «☺ Переместиться в другую локацию». В тексте же дорожных встреч эта формулировка заменяется на «☺ Переместиться в следующую локацию на вашем пути», так как игроки вступают в дорожные встречи уже на пути в определённую локацию.



Поэтапный бой

Со временем вы можете захотеть вплести в бой дополнительные слои повествования, разнообразив боевую сцену последовательными ответвлениями. К примеру, в приключении «03 — Эпидемия в Подземном городе» у битвы с боссом-вампиром особая структура, которая разветвляет повествование в середине боя, увеличивая его сложность и принося разнообразие в игровой процесс. Рассмотрим шаблон создания поэтапного боя:

Шаблон

A6

[Описание угрозы]

ОСОБЫЙ БОЙ

После первого раунда этого боя вы будете перенаправлены к другому разделу книги приключения. Прочитайте три возможных результата после завершения первого раунда и перейдите к соответствующему разделу книги приключения.

Бой: [Имя врага] [Номер врага]

Победа к концу первого раунда: [описание изменений в бою и его продолжения] (оставьте все сыгранные карты в области сброса). → **A7**

Поражение к концу первого раунда: [Описание поражения]. → **A9**

Бой не закончен к концу первого раунда: [Описание изменений в бою] → **A8**

Комментарии

Поэтапному бою всегда предшествует сноска с текстом правил «особого боя», указывающая на его отличия от обычного.

Результаты поэтапного боя определяются по трём условиям: победе к концу первого раунда, поражению в первом раунде или продолжению боя после первого раунда.

Обратите внимание, что строка «Победа к концу первого раунда» включает сноску «Оставьте все сыгранные карты в области сброса». Это делается для того, чтобы игроки не брали использованные ими карты так, будто бой уже закончился.



Шаблон

A7

[Более детальное описание изменений, происходящих в бою, появление новых угроз]

[Любые подходящие указатели действий, позволяющие убирать кубики с карты врага, добавлять к ней карты модификаторов, менять карты врагов, добавлять новые карты врагов или изменять бой каким-либо иным способом]

▲ Переместите маркер на второе деление счётчика раундов и продолжите бой.

Победа: [Описание победы] → **A10**

Поражение: [Описание поражения] → **A9**

A8

[Более детальное описание изменений, происходящих в бою, появление новых угроз]

[Любые подходящие указатели действий, позволяющие убирать кубики с карты врага, добавлять к ней карты модификаторов, менять карты врагов, добавлять новые карты врагов или изменять бой каким-либо иным способом]

Победа: [Описание победы] → **A10**

Поражение: [Описание поражения] → **A9**

Комментарии

Если игроки не побеждены в первом раунде, бой продолжается.

Если игроки побеждают врага в первом раунде, его карта может быть заменена на другую, с неё может быть удалено определённое количество кубиков и/или может прибыть подкрепление в виде новых карт врагов. В любом из этих случаев будет полезно включить в раздел указатель действия, который подскажет игрокам, что делать с картами побеждённых врагов. Например:

▲ Не собирайте награды с карты врага [Имя врага]. Верните эту карту в колоду, а все кубики — в мешочек. Оставьте все сыгранные карты в колоде сброса.

Этот указатель действия даёт игрокам чёткие инструкции не следовать обычным правилам получения наград за победу в бою.



Шаблон

A9

[Детальное описание поражения]

[Любые подходящие указатели действий, позволяющие игрокам получать награды или штрафы, ключевые слова, титулы и изменять благосклонность фракций]

- ⊙ 🗡️ Использовать предмет.
- ⊙ ⏸️ Отдохнуть.
- ⊙ ↔️ Переместиться в другую локацию.

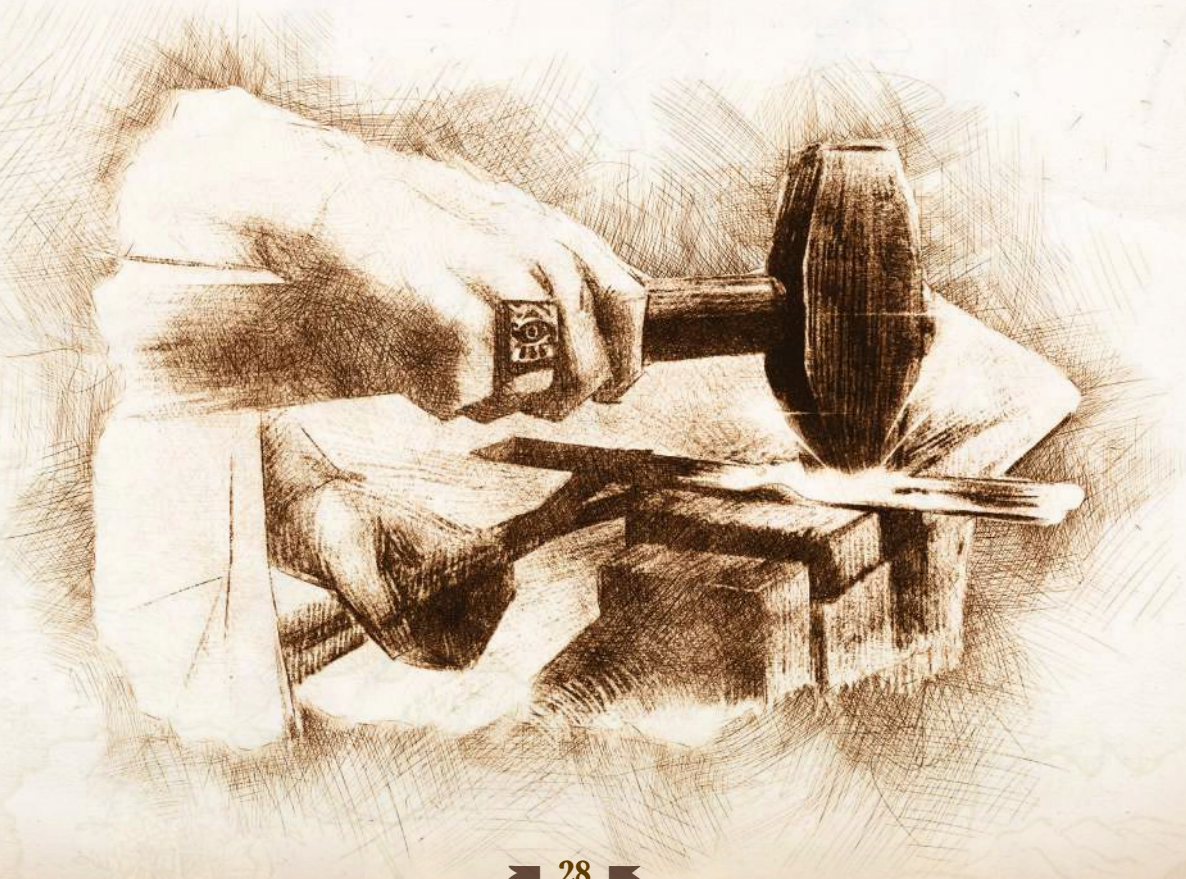
A10

[Детальное описание победы]

[Любые подходящие указатели действий, позволяющие игрокам получать награды или штрафы, ключевые слова, титулы и изменять благосклонность фракций]

- ⊙ 🗡️ Использовать предмет.
- ⊙ ⏸️ Отдохнуть.
- ⊙ ↔️ Переместиться в другую локацию.

Комментарии



Разветвления сюжета (и их сложности)

По мере создания собственного приключения вы можете захотеть, чтобы события той или иной встречи зависели сразу от нескольких принятых игроками ранее сюжетных решений. Например, если игроки в какой-то момент путешествия разозлили огра, а затем подружились с сатиром, и сейчас они прибывают в локацию, в которой присутствуют и тот самый огр, и тот самый сатир, вам необходимо сделать так, чтобы повествование соответствующим образом подстроилось под ситуацию, представив игрокам разгневанного огра и дружелюбного сатира.

Этот подход предполагает, что вам придется учитывать все возможные варианты двух независимых друг от друга сюжетных выборов, связанных с определёнными персонажами, а именно: сюжетный выбор, относящийся к огру + сюжетный выбор, относящийся к сатиру. Если оба эти выбора состояли из двух возможных опций: осчастливить или разозлить огра, а также подружиться с сатиром или стать его врагом, то вы уже получаете $2 \times 2 = 4$ возможных исхода текущей встречи.

1. Огр счастлив, и сатир дружелюбен.
2. Огр счастлив, а сатир — враг.
3. Огр зол, а сатир дружелюбен.
4. Огр зол, и сатир — враг.

Для того чтобы воплотить эту идею в жизнь, вам потребуется разветвить базовый раздел встречи соответствующее количество раз. Рассмотрим пример на следующей странице.



Шаблон

Локация В: Дом огра и сатира

В

- ▲ Если в этой локации нет опыта → **В1**
- ▲ Если у вас есть ключевое слово [САТИР — ДРУГ] → **В2**
- ▲ Если у вас есть ключевое слово [ОГР СЧАСТЛИВ] → **В3**

[Игровой текст, описывающий встречу со злым огром и враждебным сатиром]

В1

[Игровой текст, описывающий возвращение в эту локацию]

В2

- ▲ Если у вас есть ключевое слово [ОГР СЧАСТЛИВ] → **В4**

[Игровой текст, описывающий встречу со злым огром и дружелюбным сатиром]

В3

[Игровой текст, описывающий встречу со счастливым огром и враждебным сатиром]

В3

[Игровой текст, описывающий встречу со счастливым огром и дружелюбным сатиром]

Комментарии

Если у игроков нет ключевого слова «Сатир — друг», это означает, что сатир — враг.

Если у игроков нет ключевого слова «Огр счастлив», это означает, что огр разгневан.

Таким образом, в данном разделе описывается встреча с разгневанным огром и враждебным к игрокам сатиром.

В разделе В2 мы уже знаем, что у игрока есть ключевое слово [САТИР — ДРУГ], но мы всё ещё не знаем, что сейчас чувствует огр, поэтому мы разветвляем раздел ещё раз по ключевому слову [ОГР СЧАСТЛИВ] и убеждаемся, что если игроки остановились на разделе В2, то они встретят дружелюбного сатира и злого огра.

Особое примечание к разделам типа В1: подобные разделы описывают, что происходит, когда игроки возвращаются в локацию. В идеале у игроков всегда должна оставаться возможность использовать предметы в любой локации без каких-либо повествовательных сложностей. Чтобы облегчить себе работу, старайтесь строить встречи так, чтобы все их возможные исходы оставляли локацию в более или менее одинаковом состоянии. В этом примере, если все результаты встречи заканчиваются тем, что дом становится заброшен, этот раздел может просто включать описание пустого дома и любые подходящие детали, необходимые для использования предметов, желательно в одном предложении.

В обратном же случае, если все ветки встречи завершаются по-разному, вам необходимо будет привязать к каждому из состояний локации ряд ключевых слов (в зависимости от того, есть ли сейчас в локации огр или сатир и как они относятся к персонажам) и использовать эти ключевые слова для разветвления раздела. Когда игроки решат вернуться в эту локацию, каждый новый раздел ветки будет описывать все детали, зависящие от определённого завершения встречи. Кроме того, вам нужно будет решить, можете ли вы позволить игрокам использовать предметы в данной локации, и придумать, как это описать.

Пока что звучит не слишком сложно. Однако теперь представьте, что хотите сделать эту встречу не просто зависящей от принятых игроками решений, а ещё и интерактивной. То есть, предположим, вы захотите дать игрокам выбор, как реагировать на счастливого/разгневанного огра и друга/врага-сатира, а затем ещё добавить к этому броски кубиков. Для этого потребуется гораздо большее количество ответвлений, а именно:

4 раздела состояний

8 разделов с боями и/или проверками навыков (по 2 на каждый раздел состояний)

16 разделов с результатами встречи (по 2 на каждый бой или проверку навыков)

В сумме мы получаем 28 разделов с игровым текстом. Конечно, можно свести некоторые из этих ветвей в одну, сделав так, чтобы два или более указателя выбора или результата бросков кубиков направляли игроков к одному и тому же разделу. Например, если каждая победа в бою приводит к тому, что огр и сатир сбегают вместе, вы, скорее всего, легко сможете свести их все к одному разделу, описывающему одно и то же событие — побег огра и сатира. Подобное сведение, особенно если его тщательно спланировать заранее, позволит вам эффективнее использовать своё время и силы, а также сократит общее количество страниц вашей книги приключения.

Ознакомившись с приведённым выше примером, вы, вероятно, можете представить,

что структура встречи может стать и гораздо более сложной, если добавить в неё хотя бы одну дополнительную переменную. К примеру, если бы огр мог быть счастливым, злым или равнодушным, а сатир мог бы быть другом, врагом или нейтральным наблюдателем, то в таком случае мы получили бы $3 \times 3 = 9$ разделов состояний, за которыми последовали бы 18 игромеханических разделов и 32 раздела с результатами встречи. Если, помимо всего прочего, вы захотите, чтобы дом был либо целым, либо сожжённым драконом, то мы получили бы целых $2 \times 3 \times 3 = 18$ разделов состояний... ну вы поняли.

Чем больше встреча будет опираться на принятые ранее игроками решения, тем больше у неё будет ответвлений. Чем больше у встречи будет ответвлений, тем скорее автор будет совершать ошибки разветвления (при которых игроков направляют не к тому разделу) и ошибки повествования (при которых верный раздел включает неверную информацию).

Сохранение баланса между свободой действий игроков и практическими соображениями автора всегда было самой большой сложностью в создании игровых систем, подобных нашей. Конечно, все игроки ценят возможность попасть в отзывчивый игровой мир и напрямую влиять своими решениями на происходящее, однако они также хотят, чтобы их игровой опыт был как можно более качественным и завершённым. Поэтому отнеситесь к данному аспекту своего творчества с особой внимательностью.



Головоломки с использованием предметов

Предметные разделы с головоломками чаще всего имеют единственное решение, которое заключается в использовании соответствующей комбинации предметов в определённой локации. Все (или большая часть) других предметных разделов текущей локации обычно лишь дают игрокам подсказки к решению головоломки.

Например, в «Древней часовне» (локация Б из приключения «02 — Трофей Тарона») представлена головоломка: между колоколом и запечатанной дверью есть некая связь. Каждый из предметных разделов этой локации описывает действия игроков, пытающихся использовать предметы, чтобы решить эту головоломку и открыть дверь. Например, когда игроки используют в этой локации посох-пращу (предмет 93), они перенаправляются к следующему разделу:

..... Б93

Позвонить в колокол кажется хорошей идеей. Вы заряжаете пращу-посох щепом с пола часовни и запускаете его в колокол. Тот издаёт мягкий приятный звон, с которым резонирует дверь из дурголия, однако она всё ещё остаётся запечатанной. Возможно, стоит попробовать зарядить пращу чем-то другим.

- ② 🗨️ Использовать предмет.
- ② 🛑 Отдохнуть.
- ② 📍 Переместиться в другую локацию.

Каждое неверное решение головоломки содержит описание усилий игроков и их неудач. В описании своих провалов они получают намёки на то, что: а) в этой локации действительно есть головоломка, которую можно решить (к примеру, дверь резонирует со звоном колокола), и б) существует лучший способ её решить (к примеру, этот раздел предлагает зарядить пращу чем-то другим).

Предметные разделы

Каждый предметный раздел представляет уникальный текст, который видят игроки, когда используют какой-либо предмет или комбинацию предметов в определённой локации. Предметные разделы следуют друг за другом по порядку закреплённых за предметами номеров.

Текст подобных разделов доносит до игроков: а) как они используют предмет (или предметы) в текущей локации и б) что происходит в результате их действий. Например, когда игроки используют стальную лопату (предмет 74) в Йолеве (локация А в приключении «02 — Трофей Тарона»), они перенаправляются к следующему разделу:

..... А74

Вы пытаетесь копать прямо на мощёной улице Йолева. Ваши усилия привлекают внимание полурослика, и он выходит из дома, чтобы прочесть вам лекцию об истории брусчатки в этом регионе. Оказывается, эти камни когда-то были сброшены с торговых кораблей из Южного Уртепа, где служили балластом, и у каждого камня здесь есть своя история, которую он обещает рассказать вам в мельчайших подробностях. Вы благодарите полурослика и уходите так быстро, как только можете.

- ② 🗨️ Использовать предмет.
- ② 🛑 Отдохнуть.
- ② 📍 Переместиться в другую локацию.

Предметные разделы могут:

- содержать небольшие отрывки повествования, раскрывающие игровой мир вашего приключения;
- содержать головоломки, решение которых даёт награды или открывает доступ к новым локациям;
- предлагать игрокам выбор, который может привести к получению незначительной награды или лёгким негативным последствиям;
- сообщать игрокам, что используемый ими предмет или предметы в этой локации бесполезны, желательно в оригинальной юмористической форме.

Пример предметного раздела, предлагающего отряду какие-либо действия на выбор из приключения «02 — Трофей Тарона» на ферме Дюнграссов (локация Г), когда игроки используют стальную лопату:

..... Г74

Единственное, для чего здесь можно использовать лопату, — это чистка свинарников. Вы действительно хотите провести время именно так?

- ② Ещё как хотим. Выберите игрока для этой работы. → Г12
- ② 🧰 Использовать предмет.
- ② ⚔ Отдохнуть.
- ② ↕ Переместиться в другую локацию.

Если игроки всё же решаются убрать в свинарнике, их перенаправит к следующему разделу:

..... Г12

Вы находите пустой свинарник и делаете там уборку. Лопата не слишком-то подходит для этой задачи. У вас уходит немало времени на то, чтобы очистить эту навозную кучу. Дюнграссы обязательно будут вам благодарны, если когда-нибудь вернутся домой. Хорошая работа!

- ⚠ *Выбранный игрок: добавьте три фишки стойкости из снабжения в свою зону усталости.*
- ⚠ *Если весь ваш отряд истощён, отметьте следующую ячейку на счётчике смерти и прочитайте текст соответствующего раздела книги встреч.*
- ② 🧰 Использовать предмет.
- ② ⚔ Отдохнуть.
- ② ↕ Переместиться в другую локацию.



Контроль использования предметов

Поскольку каждый отдельный предмет и комбинация предметов требуют создания уникального раздела для каждой отдельной локации, составление необходимого количества предметных разделов может стать серьёзным испытанием, особенно если во время приключения в распоряжении игроков окажется слишком большое число предметов. Приведённая ниже таблица показывает, по какому принципу увеличивается количество предметных разделов по мере увеличения числа доступных игрокам предметов.

Общее количество предметных разделов для каждой локации в зависимости от числа доступных игрокам предметов:

Предметы	Комбинации	Кол-во разделов на локацию
1	x	1
2	1	3
3	3	6
4	6	10
5	10	15
6	15	21
7	21	28
8	28	36
9	36	45
10	45	55

Итак, если вы хотите сделать доступными для игроков 10 предметов, вам необходимо будет создать для каждой отдельной локации 55 уникальных предметных разделов (для среднего числа в 7 локаций это целых 385 разделов!).

Для того чтобы контролировать число предметных разделов было проще, лучше всего ограничить количество предметов в приключении и/или ограничить количество предметов, доступных игрокам одновременно.

Прежде чем начать писать своё приключение, продумайте, какие предметы вы хотели бы в нём использовать и какое их количество понадобится вам для достижения целей. Постарайтесь включить в приключение предметы, которые позволят игрокам осмысленно взаимодействовать с игровым миром и решить одну или несколько головоломок. В оригинальных приключениях Roll Player Adventures в среднем используется от 4 до 6 предметов в зависимости от необходимости.



Как отбирать игрушки

Создавая *Roll Player Adventures*, мы придерживались философии «игрушки остаются у игроков» и старались как можно чаще позволять им продолжать использовать определённые предметы даже после того, как они выполнили свою повествовательную функцию. К примеру, когда игроки используют верную комбинацию предметов для решения головоломки с колоколом и дверью в приключении **«02 — Трофей Тарона»**, их не обязывают вернуть соответствующие предметы в колоду открытий. Таким образом, они могут продолжать использовать эти предметы в других локациях, если захотят.

Однако у вас может быть и веская причина забирать у игроков их «игрушки». К тому же это может сильно уменьшить объём работы, необходимой для составления полного набора предметных разделов.

К примеру, в приключении **«01 — Битва на Чёрном озере»** игроки используют бомбу из синекамня (предмет 65), чтобы пробить дыру в воротах заставы (локация Г) и открыть доступ к новой локации (локация Д).

Рассмотрим раздел Г65:

..... Г65

Вы откупориваете бомбу из синекамня у основания укреплённых ворот и бежите в укрытие. Оглушающий взрыв прожигает в стене широкую тлеющую дыру, открывая вам проход внутрь.

- ▲ Запишите в бланк отряда ключевое слово **ПРОХОД**.
- ▲ Раскройте карту 16 из колоды открытий и поместите на неё 1 опыт.
- ▲ Верните карту открытия 65 в соответствующую колоду.
- ⊙ Отдохнуть.
- ⊙ Использовать предмет.
- ⊙ Переместиться в другую локацию.

Обратите внимание на указатели действий данного раздела. Первый указывает игрокам записать ключевое слово для того, чтобы отметить изменение состояния взорванных ворот. Второй раскрывает новую локацию, а третий указывает игрокам вернуть бомбу из синекамня в колоду открытий. Бомба взорвалась, поэтому логично, что игроки не смогут использовать её дальше. Кроме того, она выполнила свою повествовательную цель, открыв игрокам проход через ворота, и потому больше не понадобится.

А поскольку мы забрали эту «игрушку» из рук игроков, нам уже не нужно создавать предметные разделы с использованием бомбы из синекамня (и любых комбинаций с ней) для новой локации (Застава (внутри), локация Д). Игроки просто физически не могут попасть в локацию Д и одновременно с этим сохранить при себе предмет 65. Таким образом, у нас нет необходимости создавать разделы Д65, Д65.66 или Д65.77.

Ещё один хороший способ уменьшить общее количество предметных разделов — убрать один или несколько предметов при получении нового. К примеру, в приключении **«03 — Эпидемия в Подземном городе»** игроки находят пустую чернильницу (предмет 56), а позже могут наполнить её кровью. Если они сделают это, то увидят следующие указатели действий:

- ▲ Верните карту 56 в колоду открытий.
- ▲ Раскройте карту 64 из колоды открытий.

Сначала игроки возвращают пустую чернильницу (предмет 56) в колоду, а затем раскрывают чернильницу с кровью (предмет 64). А поскольку игроки не могут одновременно обладать предметом 56 и предметом 64, нам не пришлось создавать отдельные предметные разделы 56.64 для какой-либо из локаций приключения.

Сложность головоломок

Сложность головоломок с использованием предметов можно уменьшать или увеличивать несколькими способами. Самые очевидные — регулирование количества шагов, необходимых для окончательного решения головоломки, а также формулирование и установка относительной ясности головоломки и подсказок к ней.

Решение головоломки может состоять из нескольких простых шагов:

- Получите предмет 40.
- Используйте предмет 40 в локации Г.

Или же оно может состоять из нескольких комплексных шагов:

- Получите предметы 14, 22, 30 и 55.
- Используйте предмет 30 в локации А, чтобы получить предмет 31.
- Используйте предметы 31 и 55 в локации В, чтобы обнаружить локацию Г.
- Используйте предметы 14 и 22 в локации Г.

Как правило, чем больше шагов в решении головоломки, тем сложнее будет эта головоломка.

Продумайте также, насколько легко или сложно будет выполнить каждый отдельный шаг решения определённой головоломки. Получить предмет, который немедленно выдаётся игрокам в локации А на старте приключения, очевидно проще, чем получить предмет, скрытый за использованием другого предмета (к примеру, чтобы получить чернильницу с кровью, игрокам нужно наполнить пустую чернильницу).

Решение некоторых головоломок может быть довольно очевидным и содержать множество чётких подсказок. К примеру, раздел Б93 из приключения «02 — Трофей Тарона» (полную цитату можете найти в разделе «Головоломки с использованием предметов») ясно даёт игрокам понять, что в локации находится головоломка, которую можно решить, использовав посох-працу в комбинации с каким-то другим предметом.



В то же время решения других головоломок может быть очень туманным, скрытым за не слишком ясными подсказками. К примеру, в приключении «03 — Эпидемия в Подземном городе» в локации Г («Кости Аземы») ни в базовом, ни в каком-либо другом разделе нет и намёка на то, что в локации есть головоломка. Однако если игроки попробуют использовать здесь имеющиеся у них предметы, то некоторые из них (но не все) непрозрачно намекнут игрокам на то, что использование какого-то другого предмета или комбинации предметов может подарить отряду некую загадочную награду. Использование пустой чернильницы (предмет 56), например, направляет игроков к следующему разделу:

..... Г56

Вы ставите пустую чернильницу на пол в зале Аземы, но вам тут же становится стыдно, что вы не подготовили более достойного подношения для матери мира, поэтому вы возвращаете чернильницу в рюкзак.

- ① ? 🍵 Использовать предмет.
- ② ? 🛋 Отдохнуть.
- ③ ? 🔄 Переместиться в другую локацию.

Этот отрывок практически НЕ намекает на то, что: а) здесь есть головоломка, которую можно решить, или б) игроки находятся на пути к её решению. Игровой текст просто сообщает, что игроки чувствуют себя неуютно из-за того, что не сумели предложить Аземе достойное подношение. Некоторые игроки, возможно, смогут уловить тонкий намёк на то, что использование какого-либо другого предмета или комбинации предметов может дать лучший результат, но текст не даёт им сильного повествовательного толчка в этом направлении.

Как правило, чем яснее и понятнее головоломка, тем легче игрокам будет её решить.

Советы по написанию предметных разделов

Постарайтесь сделать игровой текст подобных разделов уникальным и избегайте чрезмерного использования шаблонных фраз, таких как «Вы не можете использовать это здесь» или «Эти предметы никак не взаимодействуют друг с другом». Продумывая, какие предметы использовать в приключении, выбирайте такие, у которых есть очевидный способ применения в вашем игровом мире, но в то же время с которыми интересно взаимодействовать. Помните, что вам придётся составить довольно много разделов об их использовании, поэтому убедитесь, что эти предметы логичным образом можно применить именно так, как вы задумали.

Постарайтесь дать игрокам хотя бы один предмет прямо в стартовой локации или даже в разделе «Приключение начинается». Таким образом они смогут начать взаимодействовать с этим слоем повествования как можно раньше.

Составляя текст предметных разделов, задайте себе несколько важных вопросов: «Что ещё я могу рассказать о своём мире? Какие взаимодействия могли бы быть весёлыми и оригинальными? Каким образом я могу вплести в текст сюжет своей истории, её загадки или информацию об игровом мире?»



Завершение приключения

Как правило, книги приключений Roll Player Adventures сообщают игрокам о завершении основного повествования, как только подойдёт к концу соответствующая финальная встреча в какой-либо определённой локации. Однако на усмотрение игроков остаётся решение об окончании приключения и последующем развитии своих персонажей. К примеру, когда игроки открывают сундук из дурголия, разбираются с троллями или вампиром, игровой текст с помощью особой сноски сразу же указывает, что они могут завершить своё приключение в любой момент:

Ваша миссия завершена. С этого момента, когда указатель выбора предлагает вам переместиться в другую локацию, можете вместо этого перейти к разделу **КОНЕЦ**.

В более поздних сценариях встречаются ситуации, когда приключение немедленно завершается, как только игроки достигают определённого момента в повествовании. Уведомить игроков о немедленном завершении приключения можно подобным указателем действия:

▲ Перейдите к разделу **КОНЕЦ**.

Если вы планируете завершить приключение подобным способом, разместите предупреждение об этом в предыдущих разделах игрового текста, указав на то, что тот или иной выбор приведёт к немедленному окончанию приключения. Вы можете сделать это с помощью особой сноски, подобной этой:

Перемещение в локацию E автоматически завершит текущее приключение.

Будете ли вы навязывать игрокам концовку или позволите им свободно путешествовать по полю приключения после того, как основное повествование будет завершено, зависит только от вас. Как правило, принудительное завершение сценария позволяет автору создать более связное и последовательное повествование и сокращает время игры, но в то же время оставляет больше аспектов вашего приключения нераскрытыми. Открытые концовки, с другой стороны, позволяют игрокам глубже погрузиться в игровой мир, но сильно увеличивают длительность игровых сессий.



Элементы кампании

В этом разделе мы рассмотрим все необходимые дополнительные элементы для соединения нескольких отдельных приключений в одну большую кампанию с общим сюжетом.

Какие титулы вы заработали?

Каждая книга приключений в Roll Player Adventures заканчивается разделами с описанием всех титулов, которые игроки могли заработать в текущем приключении. Эти разделы, как правило, состоят из 50–75 слов и чаще всего описывают размышления персонажей о принятых ими решениях, отражённых в названиях самих титулов. В идеале каждый из этих разделов также должен описывать обстоятельства получения конкретного титула, а затем давать игрокам представление о том, какие последствия может иметь в дальнейшем обладание этим титулом.

Например, если игроки решают помочь огру Тоггу сбежать с заставы в конце приключения «01 — Битва на Чёрном озере», они получают титул «Помощник огра», что даёт им возможность ознакомиться с соответствующим разделом:

ПОМОЩНИК ОГРА

Вы вспоминаете о Тогге — огре, которого спасли от клинка Тарика. Его благодарный взгляд отпечатался в вашей памяти. Странно, что в конце этой долгой войны вы наконец нашли в себе силы на примирение. Тогг был опечален тем, что подобные артефакты были украдены из городов-государств драгулов, и теперь вы задаётесь вопросом, могло ли их вторжение в Налос как-то быть связано с этим фактом. В любом случае где-то в Налосе сейчас скитается огр, который перед вами в долгу.

В разделе чётко указано: а) как именно игроки заработали этот титул, б) на какие мысли может наталкивать персонажей принятое ими решение и в) как их действия могут отразиться на будущих приключениях.



Использование титулов и благосклонности для отслеживания решений игроков

При объединении нескольких приключений в кампанию вы можете захотеть, чтобы принятые игроками в более ранних приключениях решения непосредственно влияли на ход повествования дальнейших приключений. Игровая система Roll Player Adventures использует для отслеживания долгосрочных последствий действий игроков механику получения титулов и благосклонность фракций.

Титулы

Как правило, титулы используются для отслеживания различных состояний второстепенных персонажей и их отношения к принятым игроками решениям. Если какой-либо второстепенный персонаж появляется по ходу сюжета кампании несколько раз, используйте титулы для создания необходимого количества сюжетных ответвлений, в которых этот персонаж сможет прокомментировать прошлые действия игроков и соответствующим образом на них отреагировать. В отличие от ключевых слов, которые записываются в бланк отряда, титулы выдаются в форме карт, чтобы игроки могли сохранять их между приключениями.

Карты титулов также можно использовать, чтобы связывать воедино несколько принятых игроками решений из разных приключений, однако чаще всего в этом нет сильной необходимости.

В дополнение к этому сюжетные разделы книги приключения также могут разветвляться, если у одного из игроков есть определённая карта редкости, полученная в ходе прошлых приключений.

Благосклонность

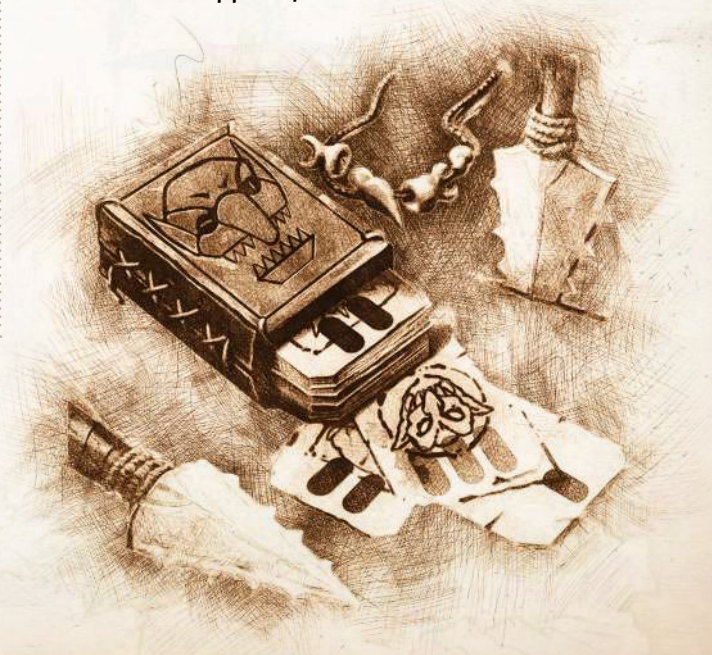
Благосклонность, как правило, отслеживает отношение различных фракций к игрокам. В сюжете Roll Player Adventures три основные фракции: король и его гвардия, Звёздная дверь и драгулы. В процессе создания вашего приключения вы можете использовать как уже существующие фракции, так и создавать свои собственные.

Повышайте или понижайте благосклонность одной или сразу нескольких фракций, когда игроки принимают важные сюжетные решения, в зависимости от их выбора. Игроки будут фиксировать эти изменения в своём бланке отряда.

То или иное отношение какой-либо из фракций к игрокам может приводить к таким ситуациям, как:

- появление новых веток повествования с разными реакциями второстепенных персонажей на игроков;
- получение игроками скидок на покупку предметов;
- увеличение или уменьшение сложности проверок навыков или боёв;
- раскрытие новых маршрутов или локаций.

Не стесняйтесь проявлять творческий подход и включать в игру различные аспекты благосклонности фракций.



Фракции Roll Player Adventures

Распределение рас по трём фракциям в Roll Player Adventures основано на компонентах настольной игры Roll Player и её дополнений. Если какая-либо из рас указана на одном из планшетов персонажей Roll Player, эта раса входит в состав королевства Налос из Roll Player Adventures. Если же какая-либо разумная раса появлялась в качестве чудовища или приспешника в Roll Player: Monsters and Minions или Roll Player: Fiends and Familiars, то это одна из рас, населяющих города-государства драгулов из Roll Player Adventures.

Имейте в виду, что принадлежность к одной из рас драгулов не делает персонажа по умолчанию «злым», а принадлежность к одной из рас Налоса не делает его «хорошим». У каждого из этих государств свои культура, традиции и мотивы поступать так или иначе, а среди их подданных есть как добрые, так и злые персонажи.

И Королевская гвардия, и Звёздная дверь — фракции, состоящие из коренных жителей Налоса и, соответственно, относятся к одной и той же группе рас.

Расы драгулов	Расы Налоса (Королевская гвардия и Звёздная дверь)
Багбер	Бастья
Циклоп	Автоматон
Демон	Тёмный эльф
Дракон	Драконид
Дриада	Дварф
Свежеватель	Эльф
Горгулья	Кваколюд
Гигантский тролль	Гном
Гнолл	Полурослик
Гоблин	Человек
Горгона	Кайика
Гарпия	Минотавр
Хобгоблин	Орк
Инсектоид	Сауриан
Кобольд	Шеки
Нага	Варгар
Огр	Гневорождённый
Крысолюд	
Сатир	
Древолюд	
Вампир	



Дизайн игровых механик

В этом разделе вы найдёте подробную информацию о различных игромеханических аспектах создания приключения для Roll Player Adventures.

Проверки с бросками кубиков

Хотя бои и проверки навыков имеют много общего, между ними есть несколько ключевых отличий, которые стоит учитывать при принятии решения о том, как именно вы хотите выстроить следующее событие с бросками кубиков.

- Подготовка и прохождение проверки навыков занимает меньше времени.
- Проверки навыков никогда не вознаграждаются золотыми, в то время как бои позволяют получать и золотые, и опыт. Поэтому может иметь смысл добавить отдельный указатель действия, включающий награду золотыми, прямо в игровой текст книги приключения, следующий за определённой проверкой навыка.
- В отличие от боёв проверки навыков никогда не истощают отряд.
- Проверки навыков имеют строгую структуру, в то время как бои дают автору более разнообразные возможности.
- Проверки навыков имеют потолок сложности, в то время как бои можно усложнять до бесконечности, используя различные карты врагов и модификаторов.

Принимая решение о том, стоит ли включать в какие-либо встречи события с бросками кубиков, старайтесь сохранять баланс между боями и проверками навыков, поскольку отнюдь не всем игрокам понравится сражаться с абсолютно каждым врагом, которого они встречают на пути.

Некоторые игроки предпочтут избегать боя и вместо этого будут выбирать ответвления с проверками навыков. Однако, поскольку игроки не получают за проверки навыков золотые, такое поведение может привести к ситуации, в которой игроки не смогут покупать карты предметов на рынке между приключениями, так как у них не будет достаточно золотых. Именно поэтому рекомендуем включать в приключение несколько обязательных битв, чтобы игроки смогли купить новые карты.



Сложность бросков

Сложность проверок с бросками кубиков следует адаптировать под текущую силу отряда игроков. Хотя у этого правила могут быть и исключения. Если вам кажется, что с точки зрения повествования определённое событие должно быть сложнее обычного, вы можете увеличить его сложность.

Как правило, успешное завершение проверки с бросками кубиков в первом же её раунде должно быть очень сложной задачей, но в то же время не невозможной. Старайтесь сохранять сложность ваших проверок достаточно высокой, но не перебарщивайте, чтобы не портить игрокам впечатление от приключения.

Настройка сложности боя

Сложность боя можно регулировать множеством способов. Простейший из них — внесение изменений в количество ячеек для кубиков на карте врага. У самых слабых противников обычно три ячейки для кубиков, а у противников средней сложности — 4-5 ячеек. На картах самых опасных врагов чаще всего от 6 до 8 ячеек для кубиков.

Чтобы усложнить бой:

- Укажите на ячейках для кубиков на карте врага целевые числа с самым высоким (6) или самым низким (1) значением. Получить 1 или 6 на кубике с помощью модификаций гораздо сложнее, чем 3 или 4.
- Несколько ячеек на карте врага сделайте одинаковыми. Получить три пятёрки зелёного цвета намного сложнее, чем три пятёрки трёх разных цветов.
- Увеличьте значения на символах контратаки и на символах негативных последствий счётчика раундов на карте врага.
- Уменьшите или удалите значения символов награды с ячеек для кубиков.
- Добавьте к бою вторую или третью карту врага.
- Добавьте одну или несколько карт модификаторов к одной или нескольким картам врагов в бою.



Чтобы упростить бой:

- Используйте сдвоенные ячейки для кубиков, позволяющие закрыть их кубиками двух разных цветов.
- Используйте «радужные» ячейки для кубиков, позволяющие закрыть их кубиками любых цветов.
- Используйте «пустые» ячейки для кубиков, позволяющие закрыть их кубиками с любым выпавшим значением.
- Уменьшите или удалите значения на символах контратаки и на символах негативных последствий счётчика раундов на карте врага.
- Добавьте в ячейки для кубиков дополнительные символы наград.
- Добавьте к карте врага карту положительного модификатора.

Настройка сложности проверки навыков

Существует 15 типов стандартных проверок навыков, каждый из которых соответствует двум определённым характеристикам с бланка персонажа. Каждая стандартная проверка в книге навыков имеет четыре уровня сложности. См. Приложение 4: пары характеристик в проверках навыков.

Если вы хотите изменить сложность проверки навыков, увеличьте или уменьшите уровень сложности самого события. Самые ранние приключения Roll Player Adventures включают проверки навыков уровня I, и их сложность увеличивается по мере того, как игроки продвигаются по сюжету кампании.

Карты модификаторов

Карты модификаторов, как правило, добавляются к бою, однако при необходимости их можно добавлять и к проверкам навыков. Карты модификаторов могут либо упростить, либо усложнить бой, а их использование чаще всего отражает те или иные сюжетные обстоятельства.

- Если на игроков нападает несколько одинаковых врагов, используйте модификатор [Банда], [Отряд] или [Толпа], чтобы показать, что в битве участвует группа противников.
- Если вы хотите сделать определённого противника опаснее, используйте модификаторы [Могучий], [Закалённый] или [Огромный], чтобы добавить к карте врага новые ячейки для кубиков. Вы можете добавить к одной карте врага сразу несколько подобных модификаторов.
- Вы также можете использовать карты модификаторов, чтобы создать несколько версий одного и того же боя на основе сюжетных обстоятельств. К примеру, если перед боем игроки успешно прошли проверку навыка, вы можете добавить к карте врага модификатор [Медлительный] и отобразить, что игроки получили преимущество.
- Если вы планируете создать приключение, доступное к прохождению в любой момент кампании, в котором к тому же смогут участвовать отряды разных уровней мастерства, вы можете заранее установить необходимый уровень сложности проверок, используя карты модификаторов [Искатель приключений], [Светоч], [Глава клана] или [Настоящий герой]. В качестве примера используйте «Побочную миссию 1: Смертельная битва в Колизее Праха».

Продвинутая регулировка сложности

В число более продвинутых способов регулировки сложности входят: регулировка сложности с помощью разветвления, создание поэтапных боёв и автоматическая регулировка сложности.

Регулировка сложности с помощью разветвления

Сложность любых событий можно довольно гибко регулировать, перенаправляя игроков к различным ветвям повествования на основании успешности их прошлых действий.

К примеру, предположим, что определённое игровое событие позволяет игрокам сделать выбор: либо сразиться с бандитами (бой), либо попытаться с ними договориться (проверка навыка «Внушение»). В таком случае провал проверки навыка всё равно приведёт к битве между игроками и бандитами.

Самым простым решением такой ситуации будет немедленное перенаправление не прошедших проверку навыка игроков непосредственно к разделу с боем, предлагаемому в первоначальном наборе указателей выбора. Однако игроки, не прошедшие проверку навыка, скорее всего, вступят в бой в уже ослабленном состоянии, в отличие от игроков, сразу ринувшихся в атаку. В этом случае лучше всего будет создать отдельный раздел с менее сложным боем для игроков, не сумевших пройти предшествующую проверку навыка.

Подобный подход можно применять и в масштабах целого приключения. К примеру, если в его начале происходит событие с боем, который представлялся вам достаточно простым, но игроки по какой-то причине всё равно потерпели в нём неудачу, чаще всего это может означать только одно: сила отряда гораздо меньше, чем вы ожидали. В случае если игроки терпят поражение в бою определённого приключения, можно дать им какое-либо ключевое слово после очередного поражения и использовать его в будущих разделах для того, чтобы перенаправить отряд к менее сложным проверкам далее в ходе приключения.

Одна из версий такого подхода используется для регулировки сложности финального события в приключении «07 — Пожиратели призраков из Забытого леса».

Поэтапный бой

У поэтапных боёв существует два практических применения: изменение сложности проверки прямо посреди боя и создание уникальных, запоминающихся моментов. Поэтапные бои включают дополнительные повествовательные и механические изменения, происходящие между раундами боя. Подобный подход особенно полезен при создании уникальных встреч с игровыми боссами. Далее мы рассмотрим пример поэтапного боя из приключения «Эпидемия в Подземном городе», однако имейте в виду, что это лишь один из множества вариантов построения подобного события.



ОСОБЫЙ БОЙ

После первого раунда этого боя вы будете перенаправлены к другому разделу книги приключения. Прочитайте три возможных результата после завершения первого раунда и перейдите к соответствующему разделу книги приключения.

✊ Бой: Лорд Рокта (38)

✓ Победа к концу первого раунда: лорд Рокта отступает под натиском ваших ударов (оставьте все сыгранные карты в области сброса). → **E13**

✘ Поражение к концу первого раунда: лорд Рокта оборачивается в туман и исчезает. → **E9**

⊗ Бой не закончен к концу первого раунда: лорд Рокта отступает. → **E12**

Обратите внимание, что поражение в первом раунде боя ведёт к разделу с текстом, завершающим текущую встречу, тогда как после победы в первом раунде бой всё ещё продолжается.

По сюжету лорд Рокта трансформируется (он ведь вампир) и в разделе E13, и в разделе E12. Однако после того, как игроки закрыли все ячейки для кубиков на его карте в первом раунде, в разделе E13 он заменяет свою карту на другую, а в E12 добавляет к своей карте новые ячейки для кубиков с помощью модификатора. Этот процесс является своего рода встроенным механизмом регулировки сложности, так как игроки, обладающие более высоким уровнем мастерства, будут перенаправлены к испытанию в разделе E13 — более тяжёлому по сравнению с боем в разделе E12.

Кроме того, вы можете использовать поэтапные бои, чтобы вводить в них новые правила между раундами, накладывать дополнительные ограничения с помощью модификаторов или даже внедрять свои собственные инновации в стандартные боевые механики игровой системы Roll Player Adventures.

Автоматическая регулировка сложности

Регулировка сложности с помощью разветвления и поэтапные бои — это удобные инструменты для регулировки сложности приключений в зависимости от способностей игроков. Как правило, когда сила игроков растёт, вам следует усложнять испытания, с которыми они сталкиваются, а по мере того как количество доступных отряду ресурсов уменьшается, вам следует упрощать бои и проверки навыков. Умелое использование этих инструментов во время создания приключений поможет вам сохранять гибкий уровень сложности, который подойдёт любому отряду.

Поэтапные бои необязательно должны приносить игрокам разных уровней одинаковые награды. Вы легко можете настроить получаемые отрядом награды в зависимости от ситуации, предлагая игрокам, которые потратили на победу больше сил и времени, чуть более ценные награды, нежели игрокам, которые сумели победить босса в первом же раунде.

Если вы замечаете, что игрокам слишком легко даются бои и проверки навыков, то постарайтесь применить к ним определённые мягкие штрафы, чтобы убедиться, что уровень силы их отряда будет соответствовать игромеханическим ожиданиям ещё предстоящих им приключений. Однако тщательно продумайте повествовательное обоснование подобных штрафов. Также хорошим вариантом будет совместить подобное наказание с получением небольшой награды, чтобы немного его смягчить. К примеру, заставив игроков потерять бонусный жетон, выдайте одному из них новую черту.

Встречи со смертью

Встречи со смертью — ещё один полезный инструмент автоматической регулировки сложности. Каждый раз, когда отряд полностью истощается, он получает бонусный предмет, а если отряд умирает дважды или более в одном и том же приключении, персонажам даётся ещё более ценное дополнительное преимущество, получение которого обычно потребовало бы тратить опыт. Поскольку истощение отнимает у игроков заработанные очки опыта, предоставление этого дополнительного преимущества помогает не слишком удачливым игрокам сохранять хоть какой-то прогресс, вместо того чтобы отставать от игры всё больше и больше после каждого последующего истощения. Подобные механизмы вознаграждения после многократного истощения отряда в приключении чаще всего сопровождаются использованием механики разветвления. Первая смерть игрока в приключении даёт отряду ключевое слово «Путь», которое затем ведёт к увеличенным наградам после каждого последующего истощения отряда. А поскольку ключевые слова стираются игроками в конце каждого приключения, эта механика даёт игрокам лишь временное преимущество, не нарушающее баланс игры.



Легендарный уровень сложности

Легендарный уровень сложности позволяет игрокам проходить значительно более сложные испытания на протяжении всей кампании.

Как правило, на этом уровне нет значительных повествовательных изменений, но при желании можно добавить для легендарного уровня сложности и отдельную ветвь повествования.

На легендарном уровне сложности изменения касаются двух аспектов:

- из приключений удаляются все элементы, облегчающие игру после истощения отряда;
- увеличивается сложность наиболее важных игровых моментов.

Чтобы приключение можно было настроить на легендарный уровень сложности, выделите все моменты сюжета, вознаграждающие игроков за неудачи, и добавьте к каждому из них по альтернативному ответвлению, в котором эта награда отсутствует.

Формат такого указателя действия полностью идентичен указателям, касающимся титулов или ключевых слов:

- ⚠ Если вы играете на легендарном уровне сложности, [отличия легендарного уровня сложности].

Таким образом вы сможете увеличивать сложность различных боёв и проверок навыков на легендарном уровне.

Бои на легендарном уровне сложности чаще всего включают одну или несколько дополнительных карт модификаторов, или же к бою добавляются дополнительные карты врагов.

Проверки навыков на легендарном уровне сложности чаще всего просто увеличиваются в уровне. К примеру, вместо того чтобы проходить проверку навыка «Воровство II», игрокам предстоит пройти проверку «Воровство III». Кроме того, вы также можете добавлять к проверкам навыков различные карты модификаторов.

Особые броски кубиков

Чтобы усилить впечатление от кульминационного момента вашего приключения, вы можете предложить игрокам пройти уникальную проверку-головоломку с использованием кубиков, отличную от поэтапного боя или модифицированной проверки навыков. Подобные головоломки можно как комбинировать со стандартными проверками навыков или боями, так и создавать их с нуля с помощью особых карт из колоды открытий. Такие события чаще всего будут требовать от игроков внимательного изучения особых правил, отличающихся от стандартных, поэтому тщательно продумывайте их особенности и моменты использования.

Заставив игроков решать уникальную головоломку, которая отличается от стандартного боя или проверки навыка, вы сможете органично подчеркнуть кульминацию сюжета вашего приключения. Для достижения лучшего эффекта советуем связать игромеханические элементы головоломки с элементами самого повествования.

Разработка подобных головоломок чаще всего берёт начало в одной из ключевых механик игровой системы Roll Player Adventures, которая затем используется для создания чего-то совершенно нового, изменяющего структуру самой игры. Рассмотрим в качестве примера основную идею особой проверки навыка в приключении «Об — Демон с Зыбучих болот». В этой проверке игрокам приходится укладывать кубики не только в ячейки, но ещё и друг на друга, притом что каждый нижний кубик начинает непосредственно влиять на верхний. Повествование объясняет это тем, что демон Эльсифор заставляет вас «повторить» своё испытание, чтобы вы смогли продемонстрировать лучший результат.

Большинство хороших головоломок с бросками кубиков должны позволять игрокам свободно пользоваться своими колодами карт рынка. Колода рынка отражает в себе персонажа каждого отдельного игрока, и поэтому головоломки, запрещающие их использование, могут лишить игроков ощущения, что именно их герои преодолевают поставленные перед отрядом трудности.



Пример особого события с бросками кубиков

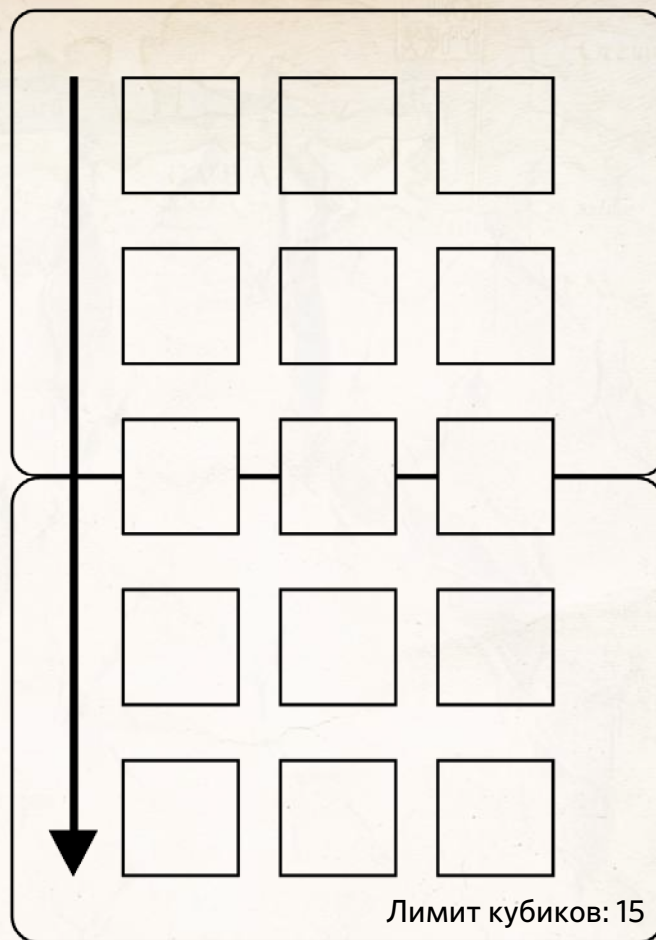
Давайте попрактикуемся и вместе составим особое событие с бросками кубиков.

В конце вашего приключения игрокам необходимо сварить сложное зелье, чтобы вернуть к жизни бога. Вы хотите создать у игроков ощущение, что они объединяют различные части воедино, чтобы это вызвало последующую цепную реакцию, поэтому решаете создать головоломку, которая вращается вокруг подбора одинаковых кубиков.

Вдохновившись головоломкой «Три в ряд», вы решаете предложить игрокам подбирать одинаковые значения или цвета трёх соседних кубиков, чтобы «убирать» их с фиксированной сетки ячеек.

Вы составляете сетку ячеек для кубиков размером 3×5 на двух картах открытий. Одна из карт представляет верх сетки, а вторая — низ. Также вы устанавливаете для этой проверки лимит в 15 кубиков.

- ⚠️ Раскройте карты XX и XX из колоды открытий и поместите их рядом с бланком отряда, чтобы провести уникальную проверку навыка.



Затем установите для этой проверки навыков особые правила.

После составления набора кубиков для этой проверки навыка бросьте кубики и в случайном порядке распределите их по сетке ячеек, расположенной на соответствующих картах открытий. Для решения головоломки уберите с сетки 12 или более кубиков. Если у трёх кубиков, соседних по горизонтали или вертикали, одинаковое значение или цвет, уберите их из ячеек. После этого все оставшиеся в их столбцах кубики «падают» вниз до тех пор, пока не опустятся на нижний ряд сетки.

Теперь обратите внимание на то, как эта головоломка может взаимодействовать с другими игровыми механиками, доступными персонажам. Легко заметить, что в этой проверке большую роль могут играть карты, позволяющие изменять значение и цвет кубиков. Тем не менее эта головоломка полагается на строго фиксированное количество используемых в ней кубиков, поэтому любые механики, добавляющие в набор дополнительные кубики, как карты свитков или фамильяров, плохо впишутся в её решение.

К тому же в ходе дальнейшего тестирования этой головоломки вы обнаружите, что для её решения совсем не обязательно использовать ни карты свитков, ни карты фамильяров. Советуем заранее добавить в её игровой текст строку, которая гласит:

Игроки не могут добавлять дополнительные кубики в набор кубиков для этой проверки.

Конечно, не стоит совсем уж лишать игроков возможности использовать весь спектр доступных им карт, и именно поэтому следует подумать над тем, чтобы добавить особые варианты взаимодействия с такой головоломкой. Для этого вы можете добавить к ней дополнительное правило:

Если в набор кубиков должен быть добавлен дополнительный кубик, вместо этого поместите местами два соседних по диагонали кубика в сетке.

Это позволит встроить в головоломку новый механический элемент, а именно — перемещение кубиков между ячейками, что также решит проблему бесполезности карт и способностей, добавляющих в набор дополнительные кубики. Однако не забывайте, что каждое дополнительное правило будет увеличивать сложность понимания или решения головоломки, поэтому старайтесь не переборщить.

После завершения работы над самой головоломкой несколько раз проверьте её, используя персонажей, специализирующихся на абсолютно разных вещах. Можно ли решить эту головоломку, если у отряда малое количество карт черт? И не слишком ли она простая, если в распоряжении игроков есть множество карт свитков? Во время тестов обязательно проверьте, понятны ли формулировки созданных вами особых правил, ведь игроки не смогут найти никаких разъяснений в основной книге правил. Убедитесь в том, что все игроки смогут понять, каким образом работает механика «падения» кубиков, и смогут ли они найти подходящий способ случайного распределения кубиков по сетке ячеек на старте головоломки.

Указатели выбора

Стандартные указатели

В конце большей части разделов книги приключения игрокам будет предлагаться набор стандартных указателей выбора. Они всегда располагаются в одном и том же порядке:

- ② Использовать предмет.
- ② Отдохнуть.
- ② Переместиться в другую локацию.

Указатели выбора в предметных разделах

Предметные разделы включают видоизменённую формулировку указателя выбора, отражающего использование предметов. Она гласит: «② Использовать другой предмет». Если подобный раздел также содержит дополнительный повествовательный указатель выбора (например, очистить свинарник), он должен быть размещён выше стандартных указателей выбора.

Если игроки больше не могут использовать предметы в какой-либо локации (например, если они только что взорвали ворота заставы или решили головоломку с колоколом и дверью в древней часовне), то первый указатель выбора (т. е. «Использовать другой предмет») следует убрать из игрового текста.

Указатели выбора в дорожных встречах

Разделы дорожных встреч, завершающие событие, содержат только два указателя выбора, расположенных в следующем порядке:

- ② Отдохнуть.
- ② Переместиться в следующую локацию на вашем пути.

Удаление указателей выбора

Всегда старайтесь учитывать все потенциальные состояния той или иной локации. Если какая-либо из них динамично изменяется, вероятнее всего, вам потребуется отказаться от определённых стандартных указателей выбора в некоторых связанных с этой локацией разделах. Наиболее распространённая форма подобной корректировки — удаление указателя с использованием предмета.

К примеру, в приключении «02 — Трофей Тарона» раздел Б85.93 сообщает игрокам, что они успешно решили головоломку с помощью посоха-пращи и шара из эльфийского серебра. Игровой текст раздела не предлагает игрокам возможности использовать какие-либо другие предметы. К тому же отряд записывает ключевое слово «Открытие», которое по возвращении в данную локацию в дальнейшем перенаправляет их к альтернативному разделу, также не включающему в себя опцию использования предметов. Если бы игрокам было разрешено использовать предметы в этой локации и дальше, они бы просто-напросто читали подсказки к головоломке, которую уже решили, что создало бы очевидную ошибку повествования.



Указатели особых действий



В игровую систему Roll Player Adventures также входят несколько указателей особых действий. В этом разделе мы дадим рекомендации по их использованию.

Создание рынка

Некоторые приключения могут давать игрокам возможность покупать карты рынка прямо во время повествования, а не только между приключениями. Хотя, как правило, количество и тип карт, доступных для покупки таким способом, должны быть сильно ограничены и лучше всего обыграть этот факт с помощью самого повествования. Кузнецы, к примеру, по очевидным причинам могут предлагать только карты оружия и доспехов, а владельцы загонов с существами могут предлагать только карты фамильяров. Рассмотрим пример указателя действия для создания рынка:

- ▲ Перемешайте колоду оружия и раскройте 2 карты. Поместите их лицевой стороной вверх рядом с полем приключения, чтобы создать рынок.

Довольно часто различные рынки будут предлагать игрокам скидки или накладывать штрафы в зависимости от уровня благосклонности определённых фракций. Информация об этом чаще всего приводится в особой врезке правил. Пример:

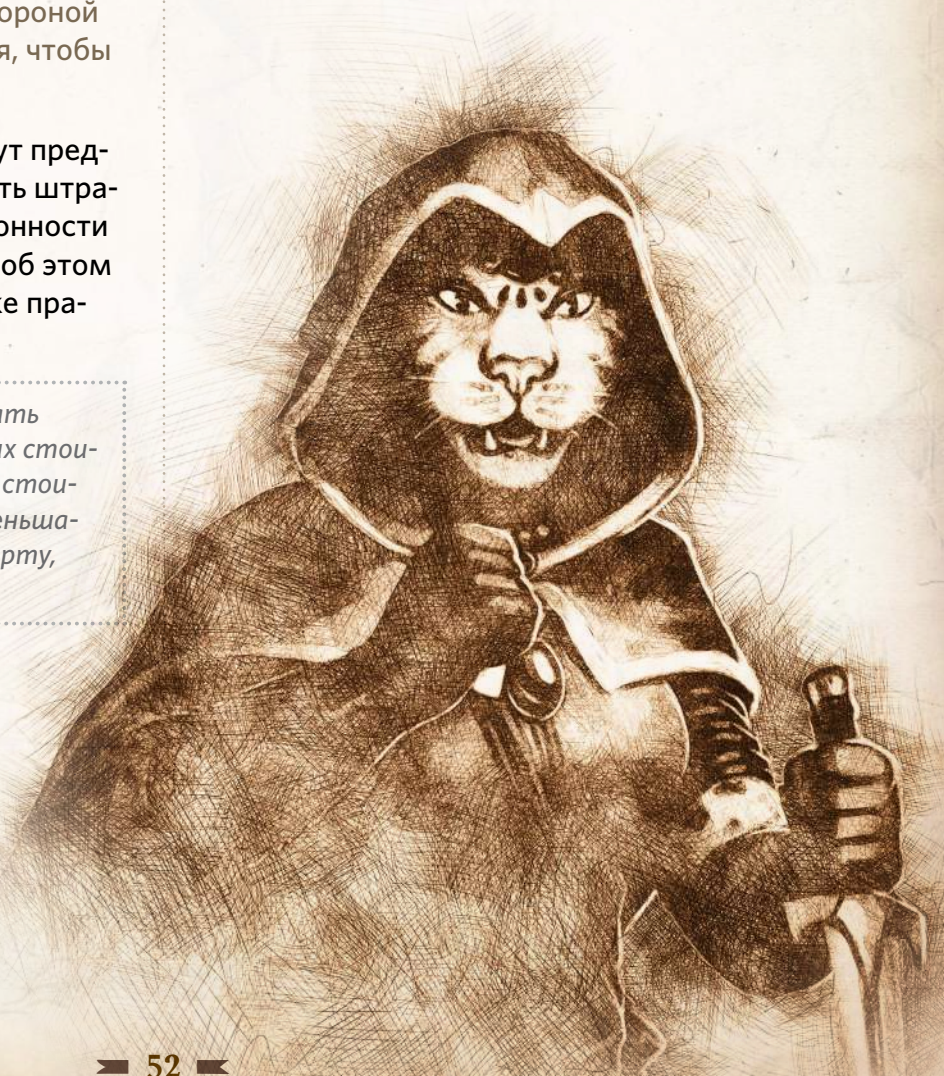
Находясь в локации А, вы можете покупать карты на этом рынке по указанной на них стоимости. Если ваша  выше, чем ваша , стоимость каждой карты на этом рынке уменьшается на 1 золотой. Если вы покупаете карту, добавьте её на руку любого игрока.

После создания рынка включите во все связанные с его локацией разделы соответствующий указатель выбора. Пример:

- ☉ Купить оружие у Роуз.

Этот указатель выбора должен будет присутствовать во всех соответствующих разделах локации с рынком, однако не следует включать его в предметные разделы данной локации.

Как правило, вы будете открывать игрокам возможность создать рынок только после выполнения какой-либо работы или задания. Этот подход в большинстве случаев потребует использования ключевых слов и разветвлений по ним, чтобы игроки, не выполнившие соответствующее задание, не видели указатель выбора, предлагающий возможность купить какие-либо карты.



Использование проверок смерти

Каждый раз, когда перед отрядом будет возникать угроза полного истощения, игровой текст соответствующего раздела будет включать в себя проверку смерти:

- ▲ Если весь ваш отряд истощён, отметьте следующую ячейку на счётчике смерти и прочитайте текст соответствующего раздела книги встреч.

Проверки смерти необходимо включать в текст каждого раздела, в котором игроки терпят поражение в бою, а также в разделы книги приключения, указатели действий которых требуют от игроков добавления фишек стойкости в зону усталости.

Стандартные проверки навыков в то же время не требуют проверок смерти, вне зависимости от результата их прохождения.

После истощения отряд переходит к особому разделу встреч со смертью, расположенному в книге дорожных встреч. После этого игроки возвращаются к базовому разделу своей текущей локации. По этой причине следует размещать проверки смерти в самом конце набора указателей действий, для того чтобы игроки не пропустили получение важных ключевых слов или карт титулов. Таким образом вы сможете убедиться, что у игроков есть вся необходимая информация для продолжения игры даже в случае истощения отряда.

Пример: если игроки проигрывают битву против Сонгак в разделе Е6 приключения «02 — Трофей Тарона», скорее всего, весь их отряд будет истощён. Поражение перенаправляет отряд к разделу Е14, не включающему проверку смерти. Вместо этого данный раздел содержит важную игровую информацию и только после её получения перенаправляет отряд к разделу А5, уже содержащему необходимую проверку смерти.

Принудительное перемещение

Механики игровой системы Roll Player Adventures также позволяют вам полностью закрывать игрокам доступ в определённые локации или насильно перемещать их из одной локации в другую. Причиной этому чаще всего будут различные элементы повествования, к примеру разрушение какой-либо локации и её последующее удаление с поля или пленение отряда и его насильное перемещение в другую локацию. В таком случае указатель выбора, связанный с перемещением, необходимо оформить как указатель действия. Вы можете как заставить отряд переместиться в какое-то определённое место, так и дать игрокам возможность выбрать, в каком направлении двигаться.

- ▲ Переместите фигурку отряда в локацию А или
- ▲ Переместитесь в другую локацию.

В разделе, принудительно перемещающем игроков, не должно быть указателей выбора.



Переход к новому разделу

В некоторых случаях вы можете захотеть разбить определённый раздел на несколько частей, используя указатель особого действия «Перейдите к разделу». В разделах с таким указателем нет указателей выбора, они просто перенаправляют игроков к новому разделу:

▲ Перейдите к разделу Д99.

Одно из распространённых применений подобного указателя — перенаправление сразу нескольких разных разделов к одному общему последующему разделу. Различные последствия определённого сюжетного выбора или разные результаты прохождения той или иной проверки могут быть очень похожи. И вместо того чтобы включать один и тот же игровой текст в несколько разных разделов, проще будет создать для уникальных частей каждого из результатов свой отдельный раздел, а уже затем использовать особый указатель перехода, чтобы свести их все к одному и тому же разделу с повествованием, общим для всех возможных исходов.

Ещё одним вариантом использования такого указателя может быть сокрытие редких наград в тексте книги приключения. Если перед игроком стоит выбор между решениями А и Б, из которого изначально понятно, что один из этих вариантов гарантированно наградит игрока картой редкости, это может слишком сильно повлиять на его выбор. Однако если вы умело воспользуетесь особыми указателями перехода и отодвинете текст о получении награды подальше от раздела с соответствующими указателями выбора, вы легко сможете избежать подобной ситуации.

Определение стоимости предметов

Как правило, за большинством предметов закреплена стоимость в 0–2 фишки стойкости (игроки тратят соответствующее количество фишек за использование предмета в локации). Мы создали эту механику, чтобы побудить игроков тщательно продумывать комбинации, в которых они хотели бы использовать предметы, вместо того чтобы пытаться вслепую использовать все предметы и их комбинации в каждой доступной отряду локации. По умолчанию все предметы имеют стоимость в 1 фишку стойкости, которую можно увеличивать или уменьшать в зависимости от ожидаемой значимости использования определённого предмета или предметов.

Рассмотрим несколько случаев, в которых имеет смысл установить стоимость какого-либо предмета на 0:

- Если предмет можно использовать только один раз, как зелье силы из приключения «05 — Переполох в Кулбаке».
- Если предмет имеет решающее значение для продвижения по сюжету (подобный подход лучше всего использовать только в начальных приключениях кампании).
- Если вы хотите, чтобы игроки охотнее использовали механику комбинирования предметов, особенно если это самый первый предмет, полученный отрядом в приключении.
- Если игровой текст связанных с этим предметом или его комбинациями разделов особенно весёлый.

Жетоны событий

Отмеченные восклицательным знаком жетоны событий можно использовать совершенно различными способами, создавая новые нестандартные встречи на дорогах или события в локациях. В зависимости от того, есть ли в определённой локации или по дороге к ней жетоны событий, вы сможете с лёгкостью разветвлять любые разделы. С жетонами событий не связаны никакие особые правила, поскольку каждое отдельное приключение может устанавливать свои собственные правила их использования в зависимости от целей автора.

Глобальные события

Жетоны событий также могут отражать эффекты каких-либо глобальных событий, влияющих на всё поле приключения.

Ярким примером использования механики глобальных событий является бунт в приключении «05 — Переполох в Кулбаке». В этом приключении жетоны событий показывают игрокам, поднялся ли уже в тюрьме бунт или нет. Каждая локация на поле в какой-то момент меняет своё состояние и выделяется жетоном события. Именно жетоны событий позволяют игрокам отслеживать, в каких локациях всё ещё идут беспорядки, а в каких бунт уже закончился. Технически это можно было бы сделать и с помощью ключевых слов, но тогда вам потребовалось бы использовать столько же ключевых слов, сколько и локаций на карте, что довольно неудобно, поэтому в такой ситуации гораздо проще использовать именно жетоны событий.

Эффект бабочки

Жетоны событий можно использовать и для того, чтобы определённое действие в одной локации вызывало какое-либо событие в другой локации.

Например, игроки могут выполнить определённую задачу вроде разжигания костра на вершине горы, сигнализирующего о приближении врага. В этом случае соответствующий раздел книги приключения может указать игрокам разместить жетон события в ближайшем замке. В дальнейшем, когда игроки посетят этот замок, жетон события перенаправит их к разделу с описанием готовящихся к битве солдат. Размещение жетона события в замке послужит полезным напоминанием о том, что в этой локации произошли какие-то изменения, пока игроки ещё не успели туда попасть и увидеть последствия своих действий. Опять же, подобного эффекта можно было бы достичь и с помощью ключевых слов, однако жетоны событий, будучи ещё и физическим визуальным стимулом, гораздо более эффективно мотивируют игроков посетить локацию, на которую повлияли их действия.

Не стесняйтесь придумывать собственные уникальные способы применения жетонов событий!



Создание собственных компонентов

При создании компонентов для приключения необходимо держать в уме несколько важных моментов, особенно если вы хотите использовать свои собственные компоненты в сочетании с уже существующими компонентами Roll Player Adventures.

Нумерация карт

Компания Thunderworks надеется продолжить создавать дополнительный контент для Roll Player Adventures, и, соответственно, возобновит нумерацию карт в нём с того места, где остановилась в конце первой кампании. Именно поэтому каждый раз, когда вы решите добавить новые карты в любую из колод с пронумерованными рубашками (колоды врагов, открытий, титулов или редкостей), присваивайте им свои уникальные номера. Благодаря этому игроки смогут легко найти их среди остальных уже созданных нами карт. Рекомендуем вам сразу же закрепить за вашим приключением свою уникальную аббревиатуру. Например, если вы создаёте новое приключение под названием «Руины Йолева», используйте аббревиатуру РЙ. В таком случае рубашки созданных вами карт врагов, к примеру, будут отмечены символами «РЙ-1», «РЙ-2» и т. д., что поможет избежать любых возможных конфликтов с картами из будущих официальных дополнений Roll Player Adventures.

Новые карты предметов

При разработке новых карт предметов лучше всего закреплять за ними номера от 65 и выше. Так вы сразу же выделите первые 64 раздела каждой локации для сюжетного повествования. Однако если вы, к примеру, закрепите за картой предмета номер 1 и игроки попытаются использовать её в локации А, их перенаправит к разделу А-РЙ-1, который должен быть отведён под раздел с описанием того, как игроки возвращаются в локацию,

которую уже посещали в прошлом. Именно из-за таких ситуаций мы и рекомендуем давать картам предметов номера, начиная с 65 (А-РЙ-65, А-РЙ-66 и т.д.).

Специальные символы

В тексте наших книг приключений довольно часто встречаются специальные символы. Они являются частью созданного нами шрифта под названием rpa-icons.

Символ	Кодировка	Назначение
▲	(!)	Указатель действия
⊙	(?)	Указатель выбора
✍	(write)	Запись ключевого слова
⊗	(compass)	Раскрытие карты открытия
👜	(item)	Использование предмета
⏏	(rest)	Отдых
↔	(move)	Перемещение в другую локацию
📖	(title)	Раскрытие карты титула
👊	(combat)	Бой
⊕	(skill)	Проверка навыка
✓	(pass)	Победа
✗	(fail)	Поражение
👑	_dragul_	Благосклонность драгулов
👑	_kingsguard_	Благосклонность короля
👁	_starlitdoor_	Благосклонность Звёздной двери

Предыстории

Основанные на предыстории персонажей побочные задания представляют значительную часть дополнения для Roll Player Adventures под названием Nefras's Judgment. Мы призываем вас не стесняться создавать как собственные уникальные предыстории персонажей с нуля, так и брать за их основу предыстории, разработанные нами для Roll Player Adventures.

Планирование предыстории

Большинство сюжетных решений в Roll Player Adventures являются групповыми. Во время событий в локациях и на дорогах между ними игроки принимают решения и действуют исключительно коллективно. Также сообща игроки принимают решения о том, когда и где использовать имеющиеся у них предметы. Предыстория, однако же, дарит каждому персонажу свою индивидуальную ветвь повествования, в которой он волен принимать все решения самостоятельно. Основанные на предысториях игроков события имеют слегка другую структуру, нежели встречи в локациях и дорожные встречи, и используют другие игровые механики.

Выбор или разработка предыстории

Чтобы создать уникальную предысторию, вы можете либо взять за основу одну из предысторий, включённых в Roll Player Adventures, либо с нуля придумать совершенно новую. Первым этапом разработки новой предыстории будет выбор её названия и составление к ней короткого вступления (30–40 слов). Рассмотрим вступление к предыстории под названием «Беспризорник»:

БЕСПРИЗОРНИК

Родители отказались от вас в младенчестве, и вы очутились в мерзком приюте, откуда сбежали в семь лет. Вы выросли на улице и научились выживать любой ценой.

Подобное вступление помогает ощутить, что у персонажа есть реальное прошлое, а также представляет некое драматическое напряжение, которое ваш персонаж должен будет преодолеть в ходе кампании. В случае с беспризорником вступление намекает на то, что у игрока наверняка будет возможность встретиться с героями из приюта или с улиц, на которых вырос его персонаж.

Вступление также поможет более чётко установить центральную тему или конфликт, вокруг которого будет строиться сюжет вашей истории. К примеру, большинство встреч в предыстории «Беспризорник» выстроены вокруг идеи о мести и прощении. Решит ли игрок расквитаться с людьми, которые когда-то причинили ему вред? Или сумеет найти в себе силы и отпустить прошлое?



Выбор локаций для предыстории

Встречи, основанные на предыстории, так же как и основные сюжетные события, происходят в различных локациях на поле. Необходимо отметить, что первыми всегда проходят встречи в локациях, а затем сразу же после их завершения начинаются встречи, основанные на предыстории. Если быть ещё точнее, игроки вступают в эти встречи, когда у них впервые появляется возможность переместиться в другую локацию.

Рекомендуем вам уже на самых первых порах создания предыстории решить, какие именно локации приключения будут связаны с ней и то, как вы будете распределять встречи в этих локациях по ходу кампании. В процессе разработки предысторий для Roll Player Adventures нам пришлось равномерно распределить 41 предысторию по 10 приключениям с 5-8 локациями в каждом. Поскольку мы не хотели слишком уж перегружать локации, мы решили связывать каждую из них не более чем с 4 предысториями. Как следствие, мы выделили для каждой предыстории ровно по 4 встречи в ходе кампании. Конечно, вам не стоит сразу загонять себя в такие же рамки. Ничего не мешает вам выделить под написанные вами предыстории гораздо большее количество встреч. Тем не менее стандартные бланки предысторий включают ячейки только для 4 приключений и локаций, поэтому, если вы разработаете для своей предыстории больше 4 встреч, вам необходимо будет попросить игроков внести в свои бланки предысторий дополнительные данные.

Важно: при выборе локаций для предысторий нужно обязательно брать в расчёт их относительную сложность. Поскольку события предыстории начинают происходить сразу же после встречи в локациях, они не должны никоим образом конфликтовать с основным повествованием этой локации. Кроме того, если встреча в локациях ведёт к смене её состояния (например, какой-либо персонаж выживает или погибает, остаётся или уходит, начинает радоваться или гневаться и т. п.), то встреча, основанная на предыстории, должна учитывать все состояния текущей локации. В процессе создания Roll Player Adventures мы попытались проводить встречи, основанные на предысториях, в локациях с низкой сложностью, где завершение основного повествования никак не меняет состояние самой локации.



Написание предыстории

Первый раздел предыстории

Предыстории всегда начинаются с раздела, с которым игрок должен ознакомиться до начала самой кампании. Такой раздел включает название предыстории и её вступление, разворачивая перед игроком основной конфликт или тему предыстории. Также этот раздел знакомит игрока с сущностью по имени Нефрас и весом её суждений и сообщает ему, в каких именно приключениях и локациях будут проходить его особые встречи. Рассмотрим первый раздел предыстории «Беспризорник»:

Текст

Беспризорник

Автор — Питер Райан

Родители отказались от вас в младенчестве, и вы очутились в мерзком приюте, откуда сбежали в семь лет. Вы выросли на улице и научились выживать любой ценой.

Директор интерната Рейнс заглядывает вам через плечо, чтобы осмотреть пуговицу, которую вы пришиваете к потёртой рубашке. Недовольный вашей работой, он одним резким движением выбивает из-под вас стул, и вы со всей дури влетаете лицом в пол.

— Шустрее, — приказывает он, прежде чем повернуться к другому рабочему месту.

Это далеко не худшее, что случилось с вами в приюте Вудленд, однако чаша вашего терпения уже переполнена. Этой же ночью вы решаете бежать.

Из Фаландора вы отправляетесь прямо в столицу — Сабек. Чтобы хоть как-то выжить, вам приходится учиться всему и сразу: красть, попрошайничать, душить и прислуживать. Всех, кого стража застаёт спящими на улицах столицы, арестовывают, поэтому вы, как и все остальные городские нищие, проводите ночи в Подземном городе: лабиринте из катакомб и канализационных тоннелей.

Комментарии

Первый раздел предыстории начинается с её названия и имени автора.

За ними следует короткое вступление. В случае с предысториями из Roll Player Adventures оно совпадает с текстом соответствующей карты предыстории из игры Roll Player и её дополнений.

Предыстории могут начинаться с абсолютно разных моментов жизни персонажей. В этом случае повествование начинается в прошлом и описывает конфликты, которые персонажу предстоит разрешить в дальнейшем.

Эти разделы также могут описывать личные качества персонажа. В данном случае «Беспризорник» представлен нам как невероятно стойкий человек, не понаслышке знакомый с правилами улицы.

Текст

Подземный город. Как много смыслов в этом названии. Только вот «безопасность» туда не входит. Так что, заметив вышедшую к вам из пещерных сумерек женщину в плаще, вы рассчитываете лишь на худшее. Она откидывает капюшон, и перед вами предстаёт её странное змееподобное лицо.

— Ты достигнешь больших высот, — предсказывает незнакомка, — однако, как и многие другие, в конечном итоге будешь вынужден столкнуться со своим прошлым и наконец сделать выбор. В тот день будь готов принять мой суд.

Сразу после этих слов она растворяется в темноте.

▲ Запишите номера этих приключений и буквенные обозначения локаций на своём бланке предыстории:

Приключение 3, Локация А

Приключение 4, Локация А

Приключение 6, Локация Г

Приключение 7, Локация А

Комментарии

Большинство предысторий начинаются со встречи с Нефрас, богиней правосудия. Она может являться персонажем во множестве форм и переносить игроков в разные моменты их собственной истории. Здесь она является персонажу под личиной одной из обитательниц Подземного города.

Как правило, эта судьбоносная встреча необходима для того, чтобы создать напряжение в сюжете предыстории. Суд Нефрас отражает собой повествовательный аспект механики мировоззрения, закреплённой за предысториями.

Первый раздел всегда должен заканчиваться списком приключений и локаций, в которых будут происходить события этой предыстории.



Встречи, основанные на предысториях

Структура встреч, основанных на предысториях, гораздо проще, чем структура стандартных встреч в локациях или дорожных встреч, где используются как механики принятия выбора, так и механики с бросками кубиков. В процессе создания Roll Player Adventures мы приняли решение не помещать в события предысторий бои или проверки навыков, поскольку в таком случае нескольким игрокам пришлось бы просто наблюдать, как один из них проводит встречу на основе комплексных игровых механик. Вместо этого мы решили строить события подобных встреч вокруг необходимости сделать моральный выбор и встретить затем его последствия. Самая простая форма подобной встречи будет включать лишь три раздела с игровым текстом: в одном из них игрок встанет перед вышеупомянутым моральным выбором, а два других будут описывать последствия каждого его отдельного решения. Рассмотрим пример создания подобной встречи:

Текст

Приключение X: [Название приключения]

[Буквенное обозначение локации], [Название локации]

[Повествовательный текст, описывающий взаимодействие персонажа с локацией. Персонаж замечает какую-то важную для себя деталь, сталкивается со знакомым персонажем из прошлого или вспоминает моменты из своей жизни, связанные с этим местом]

[Повествовательный текст, ставящий персонажа перед каким-либо моральным выбором]

☉ [Текст первого выбора] → ПРДСТР №-2

☉ [Текст второго выбора] → ПРДСТР №-3

ПРДСТР №-2

▲ Переместите свой жетон мировоззрения [смещение мировоззрения].

[Повествовательный текст, описывающий выбор персонажа и его последствия]

[Какие-либо указатели действия, награждающие или наказывающие игрока или указывающие ему записать личное ключевое слово (см. ниже)]

☉ Отдохнуть.

☉ Использовать предмет.

☉ Переместиться в другую локацию.

Комментарии

Встречи, основанные на предыстории, всегда начинаются с номера и названия приключения, за которыми следует буквенное обозначение текущей локации и её название. К примеру:

Приключение 2: Трофей Тарона (Локация А, Йолев)

Суть моральной дилеммы каждой такой встречи всегда должна быть представлена бинарным выбором на основе двух противоположных полюсов сети мировоззрений. Как правило, это означает, что каждый персонаж будет выбирать между законом и хаосом или добром и злом, однако вы также можете ставить перед ними выбор и между добром и хаосом или законом и злом. В целом никто не запрещает вам ставить выбор даже между добром и законом или злом и хаосом.

Обратите внимание, что в этом шаблоне буквы «ПРДСТР» необходимо будет заменить на любое сокращение, которую вы будете использовать для обозначения названия вашей предыстории. К примеру, сокращение, которое мы используем для «Беспризорника», — это БСПР. Кроме того, символ № представляет собой номер соответствующего встрече приключения. Итак, если бы у «Беспризорника» состоялась встреча в Йолеве (Приключение 2), мы бы дали разделам, описывающим её последствия, названия:

БСПР2-2,

БСПР2-3.

Текст

ПРДСТР №-3

▲ Переместите свой жетон мировоззрения [смещение мировоззрения].

[Повествовательный текст, описывающий выбор персонажа и его последствия]

[Какие-либо указатели действий, награждающие или наказывающие игрока или указывающие ему записать личное ключевое слово (см. ниже)]

- ② Отдохнуть.
- ② Использовать предмет.
- ② Переместиться в другую локацию.

Комментарии

Примечание: указатели выбора в данном шаблоне представлены стандартным набором из любой базовой встречи в локации. Важно помнить, что указатели выбора, завершающие события предыстории, обязательно должны совпадать с указателями, завершающими предшествующую им встречу в локации. К примеру, если завершение встречи в локации не даёт игрокам возможности использовать предметы, то и завершение текущего события предыстории также не должно им её предлагать.

Основной «наградой» за прохождение через события предыстории является смещение мировоззрения персонажа, однако не будет лишним и вознаграждать персонажей какими-либо другими элементами из базовой игры в зависимости от логики их выбора. К примеру, одно из решений поставленной перед игроком дилеммы может вознаграждать его 1 золотым, а другое — 1 очком опыта. Лучше всего всегда как-либо привязывать выдачу подобных наград к сюжету повествования предыстории.

Использование личных титулов

Время от времени предыстории могут указывать игрокам записать какой-либо титул, за которым не закреплена соответствующая карта. Такие титулы не следует записывать в бланк отряда. Вместо этого игрок записывает заработанный им титул на бланке предыстории своего персонажа, где он и остаётся до самого конца текущей кампании. Эта механика позволит вам создавать более комплексные предыстории, способные реагировать на предыдущие действия игроков.

Разветвление разделов на основе личных титулов работает точно так же, как и разветвление разделов на основе титулов отряда, за исключением того, что используемый в таком случае указатель действия обладает немного иной формулировкой. К примеру, в предыстории «Ученик» указатели действий для записи и проверки обладания личными титулами выглядят так:

- ▲ ✎ Игрок с предысторией «Ученик»: запишите личный титул НАСТАВНИК.
- ▲ Если у игрока с предысторией «Ученик» есть личный титул НАСТАВНИК → УЧНК6-2


Заключение предыстории

После завершения всех связанных с предысторией встреч персонажу вновь является Нефрас, подвергаящая его своему суду, чтобы провести окончательную оценку его мировоззрения. Этот раздел игрового текста всегда должен иметь заголовок «[Предыстория] Конец», а перейти к нему игроки могут только после завершения текущего приключения. Подобный подход позволяет приключению двигаться вперёд, даже если один из игроков достиг конца своей предыстории. На случай, если игроки используют в игре сразу по две предыстории на персонажа, в любом разделе с заголовком «Конец» специально для такой опции также присутствуют особые указатели выбора.

После своего суда Нефрас вознаграждает игроков картами редкостей в соответствии с каждой осью их окончательного мировоззрения. Для того чтобы отразить все возможные комбинации мировоззрений, вам необходимо будет выделить 9 разделов игрового текста на каждую предысторию. Персонажи могут стать: законопослушно-добрыми, законопослушно-нейтральными, законопослушно-злыми, нейтрально-добрыми, истинно-нейтральными, нейтрально-злыми, хаотично-добрыми, хаотично-нейтральными и хаотично-злыми. Вышеупомянутые разделы должны будут включать в себя краткий текст (не более 50 слов), в котором Нефрас в общих чертах описывает принятые игроком решения и его мировоззрение. После этого игровой текст данных разделов должен будет перенаправить игроков к небольшому заключению их предыстории. К примеру, мировоззрение «Законопослушно-добрый» в предыстории «Ученик» выглядит следующим образом:

ЗАКОНОПОСЛУШНО-ДОБРЫЙ

— Несмотря на трагедию, которая постигла ваш монастырь и вынудила вас уйти в мир, вы всё равно выстояли и вышли из горнила своих испытаний лучшим человеком. — Нефрас подлетает к вам ближе и кладёт руку вам на плечо. — Ваша семья, учителя и друзья — как живые, так и давно усопшие — гордятся вами и тем, чего вы сумеете достичь в будущем.

▲  Раскройте карты 58 и 62 из колоды редкостей и добавьте их на руку персонажа с предысторией «Ученик». (Обратите внимание, что в колоде есть несколько копий каждой из этих карт.)

▲ Перейдите к заключительному разделу → **ДОЛГАЯ ДОРОГА ВПЕРЕДИ**

Долгая дорога впереди

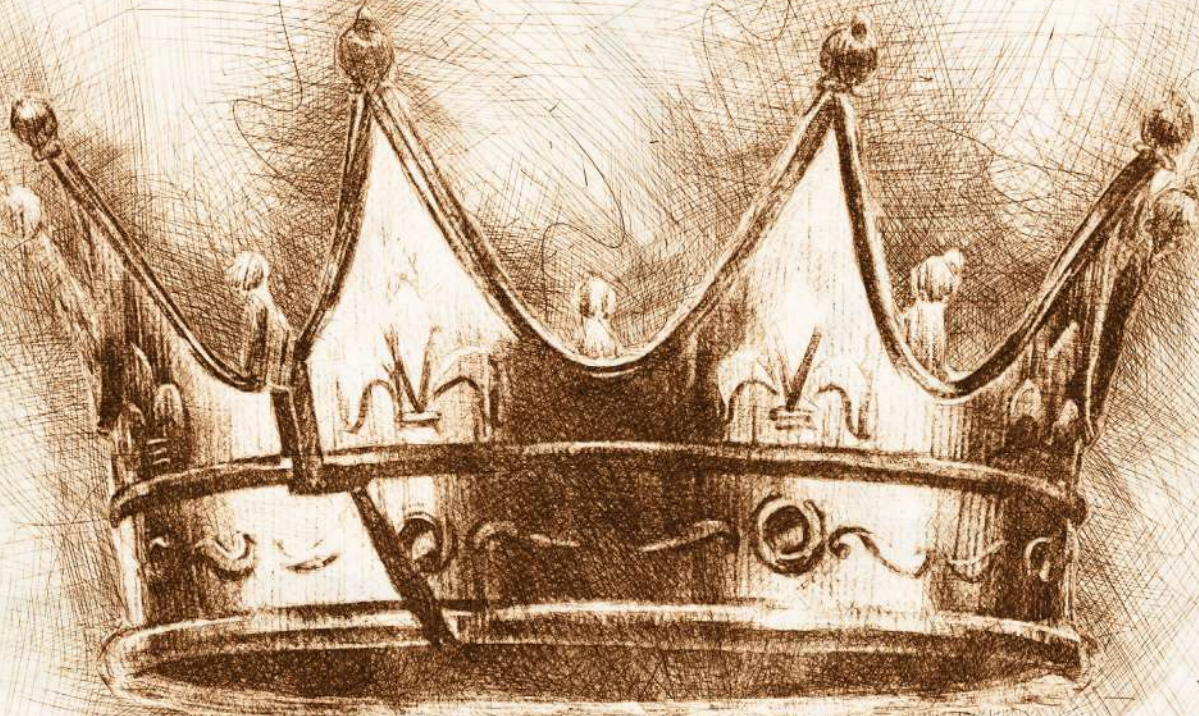
Как только последние слова Нефрас отдаются эхом в ваших ушах, вы вновь оказываетесь на улицах Фаландора. Вы крепко прижимаете к груди «Хроники Ульрира». Перед тем как гордо пройти через его врата, вы должны выполнить своё предназначение в этом мире, и вы обязательно сделаете для этого всё возможное.

Приложения

Приложение 1 Сведения о мире Улоса

Действие Roll Player Adventures, как и всех других игр серии Roll Player, происходит во вселенной под названием Улос. С каждым новым вышедшим проектом серии этот мир, его политическая жизнь и обитатели становятся всё более проработанными. Для получения последней информации о вселенной Улоса приглашаем вас посетить энциклопедию World of Ulos (английский язык) —

www.worldofulos.com



Приложение 2

Технический стиль / форматирование

Заглавные буквы

В процессе создания приключения соблюдайте следующие правила использования заглавных букв.

Все игровые термины, ключевые слова и названия компонентов должны писаться со строчной буквы. Если какой-либо другой текстовый элемент игровой системы не подпадает ни под одно из приведённых ниже правил, также советуем использовать нижний регистр.

Трёхбуквенные сокращения характеристик персонажей всегда пишутся большими буквами. Пример: «Добавьте 1 фишку стойкости из снабжения в ряд характеристики СИЛ или ЛОВ, игнорируя лимиты».

Напрямую связанные с игровой вселенной имена собственные всегда пишутся с большой буквы. Это относится к именам персонажей, названиям локаций и так далее. Пример: Тарик Ноулин — член Королевской гвардии. Он впервые появляется на Чёрном озере в первом приключении.

Названия отдельных игровых карт всегда пишутся с заглавной буквы в механическом тексте, но никогда в повествовательном.

Пример 1: «Вы пытаетесь запустить лопату из пращи, но безрезультатно».

Пример 2: «▲ Если у одного из игроков есть карта „Серое вещество“ → Б5».

Названия ключевых слов и титулов всегда пишутся ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ. Например, указатель действия предписывает вам что-то сделать, если у вас есть и ключевое слово ГОБЛИН, и ключевое слово ТРЕВОГА.

Используйте заглавные буквы в названиях своих книг и полей приключений. В их число входят: книги приключений, любые книги встреч или сборники предысторий. Пример: в приключении б используются книга и поле приключения под названием «Демон с Зыбучих болот».

Названия артефактов необходимо писать с заглавной буквы при ссылке механического текста на соответствующую карту, однако следует писать их со строчной буквы при упоминании в повествовательном тексте.

Пример 1: «Если у любого игрока есть карта артефакта „Куб из оникса“ → Б5»

Пример 2: «Как только они замечают куб из оникса, то сразу же срываются с места в его направлении».



Не пишите слова «измерение» или «мульти-вселенная» с большой буквы. В мире Улоса это просто научные термины, не требующие особого оформления.

Стилизация цифр и номеров

В процессе создания приключения соблюдайте следующие правила нумерации.

Всегда расписывайте числа, находящиеся внутри текста, словами («три»), а не цифрами («3»). Если встреченная вами ситуация не подпадает ни под одно из правил, приведённых ниже, всегда прописывайте числа буквами.

Любые многозначные числа (например, «10») необходимо расписывать цифрами, а не буквами. Данное правило всегда действует в отношении любого механического текста, однако может быть проигнорировано при составлении повествовательного текста. Если в тексте книги приключений говорится, что на заставе впереди стоит сотня воинов, нет необходимости описывать это цифрой «100».

Пример: «Вы оказываетесь в ловушке между двумя враждующими армиями в битве, проходившей более двух тысяч лет назад».

Если какие-либо числа являются частью маркированного списка, всегда используйте цифры.

Пример: Текст списка игровых компонентов в буклете правил всегда будет использовать цифровые обозначения, в том числе и для натуральных чисел.

Механический текст игровых карт всегда по умолчанию использует цифровые обозначения, как из соображений экономии места, так и потому, что карты имеют совершенно иную сферу применения, нежели, к примеру, книги приключений.

Пример: Текст игровой карты «Топор Кадимы» выглядит так: «Вы можете немедленно сыграть 2 карты оружия или меньше, игнорируя лимиты».

Порядковые номера всегда пишутся прописью, а не цифрами.

Пример: Всегда используйте формулировки «первый, второй, третий» вместо «1-й, 2-й, 3-й».



Информация о мире игры и спорные ситуации

В процессе создания своего приключения помните о следующих правилах.

Старайтесь поменьше описывать время словами «минуты» или «часы», поскольку эти единицы измерения мало что значат в этом мире. Формулировки «дни» и «годы», однако же, абсолютно допустимы.

Некоторые названия фэнтезийных рас обладают особой формой при использовании в качестве прилагательных: эльфийские, дварфийские и так далее.

Когда какой-либо механический текст обязывает игроков вернуть определённую карту в соответствующую колоду, всегда упоминайте как название или номер самой карты, так и название колоды.

Пример 1: Если у любого из игроков есть карта артефакта «Рунические кости», верните её в колоду редкостей.

Пример 2: Верните карту 65 в колоду открытий.

Никогда не включайте формулировки «если можете» или «если это возможно» в конце предложений с механическим текстом. Подобные ситуации подробнее описаны в основной книге правил нашей игровой системы.

Если указатель действия или выбора представляет законченное предложение, всегда завершайте его знаком препинания, прямо перед символом стрелки. В обратном случае не используйте знаки препинания. Текст, следующий за стрелкой указателя, также не требует использования знаков препинания.

Пример 1: Встать на сторону генерала Грика и разузнать о планах драгулов → **НАЧАЛО-1**

Пример 2: Если в этой локации нет опыта → **A1**

Когда механический текст указывает игрокам сравнить два числовых значения, всегда используйте описательные слова «больше» и «меньше».

Пример: Если благосклонность Королевской гвардии выше, чем благосклонность драгулов, стоимость каждой карты на этом рынке уменьшается на 1 золотой.



Приложение 3

Примеры указателей выбора/действий

Указатели действий

Назначение	Текст указателя
Награды	
Выдача отряду карты открытия, являющейся новой частью поля приключения.	Раскройте карту [X] из колоды открытий и поместите на неё 1 опыт.
Выдача отряду карты открытия, не являющейся новой частью поля приключения. (Как правило, карта предмета.)	Раскройте карту [X] из колоды открытий.
Выдача отряду карты титула.	Раскройте карту [X] из колоды титулов.
Выдача отряду карты редкостей.	Раскройте карту [X] из колоды редкостей.
Награждение отряда золотом.	Получите [Ч] золотых.
Награждение отряда опытом.	Получите [Ч] опыта.
Награждение отряда опытом из локации на поле приключения, отмечая факт посещения определённой локации.	Получите опыт из этой локации.
Увеличение благосклонности одной из фракций.	[ФРАКЦИЯ] + [Ч]
Излечение отряда. Также может включать формулировку «Выберите игрока:», если вы желаете применить эффект только к одному персонажу.	Каждый игрок: верните [Ч] фишек стойкости из вашей зоны усталости в снабжение.
Награждение игроков бесплатным увеличением количества фишек стойкости в рядах характеристик. Также может включать формулировку «Выберите игрока:», если вы желаете применить эффект только к одному персонажу.	Каждый игрок: увеличьте значение характеристики [ХАР] на [Ч] и добавьте [Ч] фишек стойкости из снабжения в ряд характеристики [ХАР].
Награждение отряда случайной картой из одной из колод рынка.	Раскройте случайную карту из колоды [ТИП] и добавьте её на руку одного из игроков.
Награждение отряда определённой картой из одной из колод рынка.	Найдите карту [НАЗВАНИЕ КАРТЫ] в колоде [ТИП] и добавьте на руку одного из игроков. Если эта карта недоступна, вместо этого раскройте случайную карту из колоды черт и добавьте её на руку одного из игроков.
Награждение отряда добавочными фишками стойкости для определённого ряда характеристики.	Каждый игрок: добавьте фишку стойкости в ваш ряд характеристики [ХАР], игнорируя лимиты.
Награждение отряда добавочными фишками стойкости для ряда характеристики по их выбору.	Добавьте фишку стойкости из снабжения в один из ваших рядов характеристик, игнорируя лимиты.
Награждение отряда увеличением максимального здоровья. Также может включать формулировку «Выберите игрока:», если вы желаете применить эффект только к одному персонажу.	Каждый игрок: увеличьте своё здоровье на [Ч].

Назначение	Текст указателя
Штрафы	
Изъятие у отряда золота.	Верните [Ч] золотых в снабжение.
Изъятие у отряда опыта.	Верните [Ч] опыта в снабжение.
Потеря отрядом титула.	Верните карту [X] в колоду титулов.
Потеря отрядом нескольких карт одного типа.	Верните все карты [ТИП] в колоду [ТИП]: [КАРТА1], [КАРТА2] и [КАРТА3].
Потеря отрядом предмета или особой карты открытия.	Верните карту [X] в колоду открытий.
Снижение благосклонности одной из фракций.	[ФРАКЦИЯ] – [Ч]
Нанесение отряду урона. Также может включать формулировку «Выберите игрока:», если вы желаете применить эффект только к одному персонажу.	Добавьте [Ч] фишек стойкости из снабжения в вашу зону усталости.
Потеря отрядом максимального здоровья. Также может включать формулировку «Выберите игрока:», если вы желаете применить эффект только к одному персонажу.	Каждый игрок: уменьшите своё здоровье на [Ч].

Назначение	Текст указателя
Проверка условий	
Используется для перенаправления игроков к встрече со смертью в книге встреч.	Если весь ваш отряд истощён, отметьте следующую ячейку на счётчике смерти и прочитайте текст соответствующего раздела книги встреч.
Используется для проверки наличия у отряда ключевого слова.	Если у вас есть ключевое слово [X]...
Используется для проверки наличия у отряда одного из нескольких ключевых слов.	Если у вас есть любое из ключевых слов [X] или [Y]...
Используется для проверки наличия у отряда всех необходимых ключевых слов.	Если у вас есть и ключевое слово [X], и ключевое слово [Y]...
Используется для проверки наличия у отряда карты титула.	Если у вас есть титул [X]...
Используется для проверки наличия у отряда двух необходимых карт титулов.	Если у вас есть и титул [X], и титул [Y]...
Используется для проверки наличия у отряда хотя бы одной из двух карт титулов.	Если у вас есть любой из титулов [X] или [Y]...
Используется для проверки факта нахождения уровня благосклонности фракции выше определённого значения.	Если ваша [ФРАКЦИЯ] [Ч] или выше...
Используется для проверки факта нахождения уровня благосклонности фракции ниже определённого значения.	Если ваша [ФРАКЦИЯ] [Ч] или ниже...

Назначение	Текст указателя
Особые указатели	
Указание игрокам прочитать текст, находящийся ниже указателей действий в начале раздела. Используется редко.	Продолжите чтение.
Указание отряду переместиться в новую локацию и перейти к определённому разделу, как правило уникальному для каждого сценария.	Поместите фигурку отряда в локацию [X].
Указание игрокам перейти к определённому разделу книги приключения.	Перейдите к разделу [X]
Создание рынка.	Перемешайте колоду [ТИП] и раскройте две карты. Поместите их лицевой стороной вверх рядом с полем приключения, чтобы создать рынок.
Назначение определённого действия одному из игроков на основании его предыстории.	Игрок с предысторией [НАЗВАНИЕ]:
Смещение мировоззрения игрока.	Игрок с предысторией [НАЗВАНИЕ]: переместите свой жетон мировоззрения [СТРЕЛКА].
Предоставление отряду второго шанса после поражения в важный сюжетный момент.	▲ Если весь ваш отряд истощён, откройте второе дыхание. Каждый игрок: верните [Ч] фишек стойкости из вашей зоны усталости в снабжение. Затем добавьте [Ч] фишек стойкости из снабжения в любые из ваших рядов характеристик, игнорируя лимиты.



Назначение	Текст указателя
<p>Позволить игрокам использовать предметы в обычном разделе книги приключения.</p>	<p>Использовать предмет.</p>
<p>Позволить игрокам использовать предмет в предметном разделе книги приключения.</p>	<p>Использовать другой предмет.</p>
<p>Позволить игрокам совершить действие «отдых». Всегда расположен в наборе указателей выбора предпоследним.</p>	<p>Отдохнуть.</p>
<p>Позволить игрокам переместиться после завершения раздела книги приключения. Всегда расположен в самом низу набора указателей выбора.</p>	<p>Переместиться в другую локацию.</p>
<p>Позволить игрокам переместиться после завершения дорожной встречи. Всегда расположен в самом низу набора указателей выбора.</p>	<p>Переместиться в следующую локацию на вашем пути.</p>



Приложение 4 Пары характеристик в проверках навыков

Проверка навыка	Характеристика 1	Характеристика 2
Очарование	Мудрость (МДР)	Харизма (ХАР)
Укрытие	Ловкость (ЛОВ)	Выносливость (ВЫН)
Обман	Интеллект (ИНТ)	Харизма (ХАР)
Упорство	Сила (СИЛ)	Выносливость (ВЫН)
Сила	Сила (СИЛ)	Ловкость (ЛОВ)
Расшифровка	Интеллект (ИНТ)	Мудрость (МДР)
Самоанализ	Выносливость (ВЫН)	Интеллект (ИНТ)
Мощь	Сила (СИЛ)	Мудрость (МДР)
Внимательность	Выносливость (ВЫН)	Мудрость (МДР)
Внушение	Сила (СИЛ)	Харизма (ХАР)
Скорость	Ловкость (ЛОВ)	Харизма (ХАР)
Сопrotивление	Сила (СИЛ)	Интеллект (ИНТ)
Красноречие	Выносливость (ВЫН)	Харизма (ХАР)
Незаметность	Ловкость (ЛОВ)	Мудрость (МДР)
Воровство	Ловкость (ЛОВ)	Интеллект (ИНТ)



Приложение 5

Бланк планирования приключения

Приключение № ____: _____

**Основная концепция приключения
(краткое изложение):**

Цель отряда:

Каким образом об этой цели рассказывают отряду в начале приключения?

Изменение цели, если планируется:

Описание сеттинга:

Поле приключения

Разместите локации вашего приключения в пределах приведённой ниже сетки. Отметьте, будут ли они доступны для изучения сразу или их необходимо будет открыть по ходу приключения, а также кратко опишите, какие события будут в них происходить.

Название локации: _____ Открываемая? _____

Детали повествования _____

Название локации: _____ Открываемая? _____

Детали повествования _____

Название локации: _____ Открываемая? _____

Детали повествования _____

Название локации: _____ Открываемая? _____

Детали повествования _____

Название локации: _____ Открываемая? _____

Детали повествования _____

Название локации: _____ Открываемая? _____

Детали повествования _____

Название локации: _____ Открываемая? _____

Детали повествования _____

Название локации: _____ Открываемая? _____

Детали повествования _____

Описание мотивации персонажей переместиться из стартовой локации в две или более соседних и причины выбора локации для перемещения:

Нововведения:

Уникальные особенности поля приключения или игровых механик:

Предметы (рекомендованное количество — 4–6)

Отметьте, какой из предметов игроки получают в локации А.

[Название предмета, описание, функционал]

Интересные факты об игровом мире, которые эти предметы раскроют игрокам в ходе их путешествия:

Основная головоломка приключения с использованием предметов, какой предмет или предметы являются ключом к её решению и какие подсказки к ней могут получить игроки в процессе игры:

Второстепенные персонажи

Запишите их имена и дайте им краткое описание (1-2 предложения).

[Имя персонажа, фракция, описание, функция]

Решения, приводящие к повышению или понижению благосклонности:

Д. [описание выбора, описание изменений]

Е. [описание выбора, описание изменений]

Ж. [описание выбора, описание изменений]

Примеры наград или штрафов, получаемых за различные уровни благосклонности (например, бонусы или штрафы к проверкам навыков, скидки на рынке, новые ветки повествования):

А. [связанная фракция, бонус или штраф]

Б. [связанная фракция, бонус или штраф]

В. [связанная фракция, бонус или штраф]

Решения/события, дающие ключевые слова:

- Г. [момент получения, ключевое слово, причина получения]
- Д. [момент получения, ключевое слово, причина получения]
- Е. [момент получения, ключевое слово, причина получения]

На что в дальнейшем повлияют эти ключевые слова:

- А. [момент получения, разветвление по ключевому слову]
- Б. [момент получения, разветвление по ключевому слову]
- В. [момент получения, разветвление по ключевому слову]

Решения, дающие титулы (т. е. решения, связанные с персонажами, которые снова появятся в следующих приключениях):

- А. [персонаж, выбор, возможные исходы]
- Б. [персонаж, выбор, возможные исходы]
- В. [персонаж, выбор, возможные исходы]

На что в дальнейшем повлияют эти титулы:

- А. [встреча, разветвление по карте титула]
- Б. [встреча, разветвление по карте титула]
- В. [встреча, разветвление по карте титула]

Описание 4–5 дорожных встреч и потенциальных возможностей объединить две и более из них в единое повествование, чтобы рассказать более детальную историю местности, которую исследуют игроки:

[встреча, выбор, раскрываемые детали об игровом мире]

Доступные для получения карты редкостей

[название, способ получения, описание]

Потенциальные враги

[имя, сложность, описание]

Идеи для финальной битвы, проверки навыка или уникального события:

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций
игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

