

Легенды не врут

НРИ о том, как кто-то в таверне «затирает» другому невероятную историю 🍷

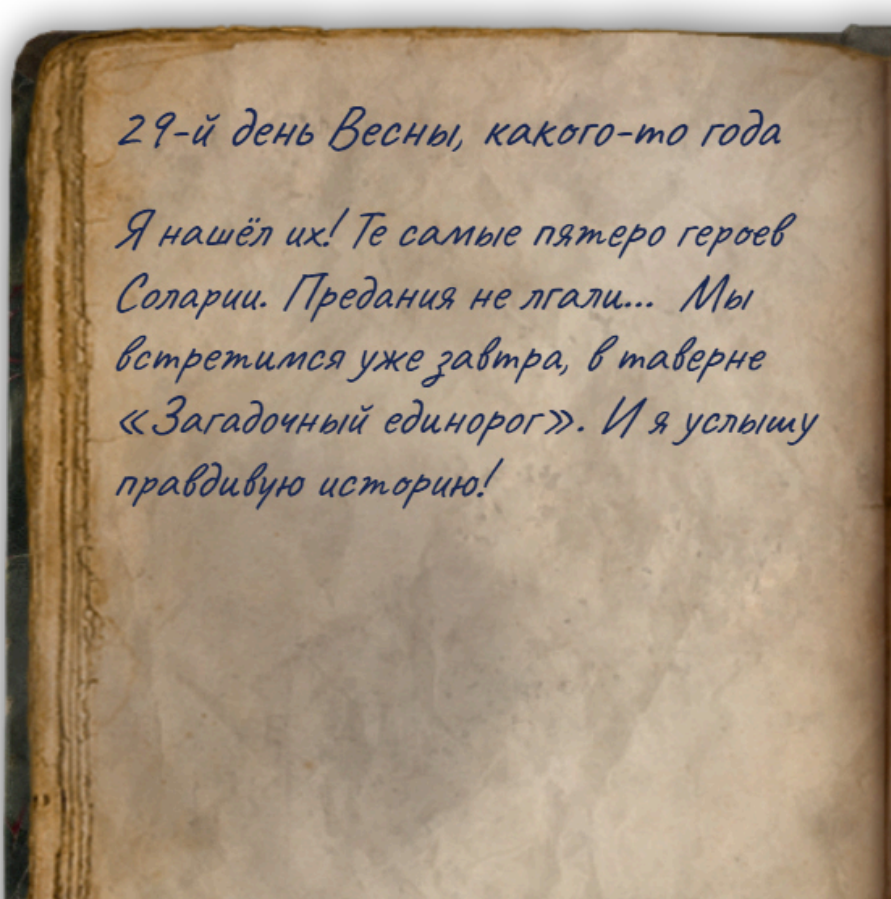
Автор: Никита Якимов

О чём эта игра 📖

В фэнтезийном мире почти любая легенда — вовсе не сказка. Отважный рыцарь с крутым именем, что одолел ужасного дракона на той самой высоченной горе, или мега-сильный артефакт, который уже тысячу лет ждёт нового хозяина в каком-то страшном и труднодоступном месте — это всё правда! Разве что... возможно... немного приукрашенная: скальдами, бардами и матерями, рассказывающими истории детям перед сном.

И вот, молодой и любознательный, допустим, библиотекарь, начитавшись книг с преданиями, задумывается: «А если это правда было... Вдруг те, о ком здесь говорится, ещё живы?» И, смахнув пыль с походного чемодана, отправляется на их поиски. Рыщет по миру, попадает в передряги и наконец... Чёрт возьми, находит их! Собирает всех в таверне, покупает каждому кружечку эля и, выдохнув, готовится услышать, как же было на самом деле.

Используемые ключевые слова: оации, матерь, ветвь (подробнее — в заметках автора).



29-й день Весны, какого-то года

Я нашёл их! Те самые пятеро героев Соларии. Предания не лгали... Мы встретимся уже завтра, в таверне «Загадочный единорог». И я услышу правдивую историю!

Игровой процесс

В «Легенды не врут» могут играть двое и более людей (для комфортной игры рекомендуем от трёх до пяти). Один из участников исполняет роль Мастера, то есть ведущего — он тот самый исследователь легенд и преданий. Остальные игроки — Герои тех самых историй, которые сейчас поведают юнцу, как всё было.

Герои вместе рассказывают историю, придумывая её на ходу — основываясь на завязке от Мастера. По ходу игры Мастер может влиять на рассказ, например, сомневаясь в его правдивости или подкидывая детали истории, о которых Герои могли забыть (о механиках влияния — далее).

Вам понадобятся листы бумаги и карандаши, шестигранные кости и заводное настроение.

Роль Мастера

Ведущий в этой игре — слушатель. Он исследует предания, а затем находит их героев, чтобы узнать, как было на самом деле.

Мастер сообщает игрокам завязку, например: «Это же вы! Те самые отважные мстители, что угнали с королевского двора полсотни свиней, перед этим скормив им треть казны, и раздали всё это людям. И накормили, и обогатили, потрясающе!». Чтобы затем Герои, отталкиваясь от этой завязки, могли придумать историю.

Кроме того, ведущий вклинивается в повествование, чтобы скорректировать его, усложнить и сделать интереснее.

Роль Героев

Игроки исполняют роль приключенцев, давно отошедших от дел. Внукам и детям уже наскучили их байки, но вот находится молодой исследователь, который хочет услышать ту самую историю.

Задача Героев — поразить слушателя и добиться от него оцаций. Рассказать такую историю, что предание по сравнению с ней покажется детской сказкой. А для этого игрокам понадобится хорошая фантазия и слаженная работа.

Ход игры

I. Завязка

Мастер придумывает и рассказывают игрокам завязку истории. Якобы вот такую легенду он когда-то читал или слышал.

Завязка должна содержать факт случившегося, сообщать о месте действия и действующих лицах. Она также может описывать мотивацию героев и некоторые важные факты рассказа.

При этом, заход не должен ограничивать игроков. Не стоит перенасыщать его деталями — у Героев должна оставаться большая свобода повествования. Они сами решают, с какого момента начинается история, вплетают в неё неожиданные повороты, углубляют сюжет и могут даже сообщить, что всё не закончилось на том, что описал Мастер.

II. Создание персонажей

Игроки заранее не знают, какую историю им предстоит рассказывать. Когда Мастер сообщает завязку, они приступают к созданию героев — это должно занимать не более 10 минут.

Шаг 1. Придумайте Героя

Он должен логически вписываться в предстоящую историю и иметь мотивацию участвовать в ней. Придумайте имя, пару деталей внешности и характера. Так как события игры происходят в условном магическом фэнтезийном мире, он может быть любой расы.

Продумывать глубокую предысторию нет необходимости. Главный вопрос, который стоит себе задать: «Какой опыт я хочу получить от игры за этого героя?»

Затем возьмите любой лист бумаги и запишите на нём, что придумали. В первую очередь — имя, а детали по желанию.

Шаг 2. Распределите характеристики

Всё на том же листе бумаги напишите пять пунктов: Сила, Ловкость, Харизма, Интеллект и Магия. Это характеристики вашего персонажа. Затем распределите между ними следующие очки: 5, 3, 3, 2 и 1.

Количество очков определяет компетентность персонажа в каждом направлении и сообщает, какое количество кубов нужно будет бросать при проверках.

Ваш персонаж готов!

III. Проверки

Герои описывают Мастеру настолько невероятные события, что он может засомневаться, действительно ли персонажам удалось сделать то, что они собирались.

В такие моменты Мастер может спросить: «И что, у тебя правда получилось?!» Что будет означать, что игрок должен совершить Проверку.

Шаг 1. Выберите характеристику

Игрок вместе с Мастером определяют, какой показатель лучше подойдёт для достижения озвученной цели. Например, для открытия закрытой двери можно использовать и Силу (выбить её), и Ловкость (взломать замок), и Магию (с помощью заклинания).

Характеристики специально являются «общими», чтобы дать игрокам больше свободы в выборе способов решения проблем.

Шаг 2. Бросьте кубики

Игрок смотрит, сколько у него очков в выбранной характеристике, и бросает столько же кубов. Если он использует Силу, а у него в ней три очка, то нужно бросить три шестигранных кубика (3d6).

Если хотя бы на одном из кубов выпал результат 5 или 6, это успех.

Если результат на всех кубах меньше 5, значит Герою не удалось его действие. Он может ответить мастеру: «Ох, нет, вообще-то я попытался, но у меня не получилось. Поэтому мы сделали...», — и история принимает иной поворот.

Сложные броски

Иногда Мастер может посчитать, что действие Героя уж чрезвычайно сложное. Например, когда волшебник хочет не просто разжечь магией костёр, а обрушить на армию огненный шар.

В таком случае Мастер может заявить, что для этого при проверке понадобится не один, а два или три успеха.

IV. Очки истории

Ещё один способ влияния на повествование, помимо Проверок: использование Очков истории (Стори пойнтов).

По ходу рассказа Мастер может заявить: «О, да, я помню эту часть! И тут появились стражники!» — он ведь читал предание и кое-что о нём знает.

Таким образом, Мастер подкидывает игрокам препятствие. За это он отдаёт им один Стори поинт.

У игроков также есть Очки истории, которые они могут тратить, чтобы получить успехи при Проверке. Один Стори поинт — один успех.

В начале игры Мастеру и Героям (на всех) даётся равное количество Стори поинтов, по числу игроков. Когда Мастер тратит свои очки, он отдаёт их игрокам, и наоборот: когда Герои используют очки для получения успехов, они отдают их ведущему. Стори поинты являются общими для всех Героев.

При игре вживую в качестве Очков истории можно использовать монетки, фишки из покера и так далее.

Опционально: получение дополнительных Очков истории

В начале игры каждый Герой может сделать по одному «обещанию»: заявить деталь истории, которая прозвучит в ходе повествования. Например: «Да я там вообще умер!» (а потом, конечно, воскрес).

И если в итоге это случится, заявивший деталь герой получит дополнительное Очко истории (Мастер ничего не отдаёт), сверх изначального пула поинтов.

Сеттинг

Ну. По умолчанию, это магическое фэнтези. Вот и всё.

Каким вы себе его представляете, таким и будет ваш мир. Возможно, что-то классическое в духе Толкина, а, может, вы поместите историю в один из сеттингов Dungeons and Dragons. Спустя несколько игр у вас может вырасти и собственный уникальный мир.

Придумывать детали вселенной можно прямо во время повествования, лишь бы они не противоречили уже сказанному. Хоть погасите Солнце, объяснив это ужасным катаклизмом, если до этого никто не говорил про рассвет, закат и солнечные лучи, озаряющие долину.

А если вы не любите фэнтези, никто не помешает вам перенести историю в совершенно другой жанр и скорректировать характеристики (например, заменить Магию на что-то иное). Не любите таверны? Пусть это будет посиделка сталкеров у костра.

Советы ведущему

Приглушите свет. Включите на фоне весёлую музыку, которая могла бы играть в таверне. И попросите игроков что-нибудь налить себе.

Задайте атмосферу, передающую ту самую ситуацию, когда кто-то в баре рассказывает вам что-то смешное и увлекательное.

У ваших игроков трудная задача: им нужно прямо сейчас на ходу придумать зазорную историю. И вы должны быть на их стороне, а ни в коем случае не противником. Помогайте им: направляйте, подкидывайте идеи, реагируйте на крутые повороты сюжета.

У вас есть возможность подбрасывать препятствия с помощью Очков истории, но это не должно мешать повествованию и портить игрокам веселье. Помните: вы играете не против них, а вместе с ними. Поэтому сложности должны работать на историю.

При этом, никто не мешает вам делиться мыслями просто так. Кажется, что герои зашли в тупик? Протяните им ветвь помощи: подскажите, что могло бы произойти дальше, а они сами решат, использовать ли это. Без траты Очков истории это будет лишь идея.

И, наконец, относитесь мягко к логике и абсурду. Во-первых, это же всё-таки героическое фэнтези. Во-вторых, герои рассказывают вам историю такой, какой они её запомнили. А рассказчики ведь не всегда... надёжные.

Заметки автора

Эта игра создана в рамках конкурса «НРИ-Кашевар» от Studio101. Когда я увидел основную тему, «Предание», и одно из ключевых слов — орации — у меня сразу родились образы, как кто-то кому-то что-то рассказывает. И сперва в голове крутилась картинка чего-то вроде «открытого микрофона», где выступающие пытаются добиться аплодисментов от зрителей.

Спустя какое-то время раздумий идея трансформировалась в то, что стало игрой «Легенды не врут». В ней я хотел воплотить опыт, который лучше описывается сценой: вы в баре, с друзьями, и кто-то начинает рассказывать историю, все вовлекаются, смеются, рассказчик захватывает внимание, остальные что-то накидывают и шутят, запоминают интересные моменты, а потом пересказывают их другим. Это то, чем я сам обожаю заниматься.

Это также напомнило мне этюды из театрального кружка, где нескольким участникам дают роли и короткую завязку, а те тут же импровизируют сценку. Это всегда выходит очень весело.

Люди любят рассказывать истории. И я часто слышу классные пересказы с чужих игр. Вокруг этого я и решил построить свою НРИ.

Одним из главных источников вдохновения с точки зрения механик послужили «10 свечей». В этой НРИ большая часть повествования отдана игрокам: они накидывают всё, что хотят, а мастер вклинивается лишь когда считает, что действие требует проверки, и провал может привести к интересному развитию событий.

Я часто вспоминаю свой опыт игры в «10 свечей». Хотя это хоррор, подразумевающий безнадёжность, у нас с друзьями вышла очень весёлая партия: к концу вечера мы уже летели на космическом корабле, а Мэттью Макконахи учил нас играть в бильярд. Хотя всё начиналось с кухни в Саратове. И это ни сколько не испортило опыт: мы создали действительно интересную для нас историю, которую нам хотелось развивать и без помощи мастера.

Другой важный момент: мне хотелось сделать очень простую игру с точки зрения механик. Вам не нужно читать огромные правила, разбираться в способностях героев, распечатывать и долго заполнять листы персонажей. Мастер может описать суть игры за 5-10 минут, взять лист А4, порезать его на небольшие кусочки по количеству игроков и раздать вместе с карандашами. Затем положить на стол несколько шестигранников и мелочь, завалывшуюся в кармане, в качестве Очков истории. А можно и вовсе всё записать в заметки на телефоне и скачать приложение с дайсами.

Использование темы и ключевых слов из условий конкурса для вдохновения

Как я уже писал, сама тема «Предание» вдохновила меня на игру о рассказе историй. Ведущий исполняет роль как раз исследователя преданий, который путешествует по миру, чтобы услышать их первоисточник.

Ключевые слова, которые я выбрал: овации, мать и ветвь.

Рассказчики, безусловно, хотят впечатлить слушателя, а овации — явный признак того, что им это удалось. Именно «овации» помогли мне сформулировать образ игры в голове.

«Мать» стала для меня отражением тех, кто передает предания из уст в уста. Именно мамы — первые рассказчики в нашей жизни, читающие нам сказки перед сном.

А «ветвь» в контексте «протянуть ветвь помощи» символизирует отношение, которое должно быть у ведущего к игрокам и у них между собой. История создаётся общими усилиями, и только помогая друг другу можно добиться лучшего результата — особенно когда так много завязано на импровизации.