



Сердца Улинь



Летайское НРИ без духоты



Концепт:

Hearts of Wulin - это игра в жанре у-ся мелодрамы на движке PbtA. Игроки берут на себя роль опытных мастеров боевых искусств в мире соперничающих кланов, заговоров и обязательств. В числе источников вдохновения игры такие фильмы, как "Крадущийся тигр, затаившийся дракон" или «Герой», китайские телесериалы "Улыбающийся гордый странник" и "Лиса, парящая над Снежной горой", а также китайские романы о боевых искусствах второй половины двадцатого века. В этих историях романтика так же опасна, как клинок. У каждого есть прочные связи с фракциями, любовь, которую они не могут полностью выразить, и секреты, которые потрясут их до глубины души. Как и в исходном материале, истории в "Сердцах Улинь" основаны на обязанностях персонажей, романтических желаниях и осложнениях с другими персонажами.

Цель:

Сыграть в остросюжетную мелодраму в жанре у-ся. В начале создаем персонажей из базовых архетипов жанра (Наставник, Смельчак, Верный, Изгой, Ученик, Непризнанный) и генерируем отношения-осложнения между ними и другими важными персонажами. Потом случается стартовый инцидент и поехали. *Минимум - 4 часа. Механика умеренно сложная.*

Тон:

Мелодрама, как она есть. В историях этой игры эмоции, реакции и страсти доведены до предела. При этом наши персонажи должны постоянно сохранять лицо перед лицом испытаний. В это следует играть серьезно, но не мрачно. *В общем, играем на серьезных щах, но не душным.*

Чувствительные темы:

Семья, долг, предательство, эмоциональная близость, невозможность быть с любимым человеком, насилие, долг, еще раз долг, много разных видов долга. *Важно иметь минимальное представление о жанре и быть готовым в китайское без предубеждения и пародий.*



Концепт:

Hearts of Wulin - это игра в жанре у-ся мелодрамы на движке PbtA. Игроки берут на себя роль опытных мастеров боевых искусств в мире соперничающих кланов, заговоров и обязательств. В числе источников вдохновения игры такие фильмы, как "Крадущийся тигр, затаившийся дракон" или «Герой», китайские телесериалы "Улыбающийся гордый странник" и "Лиса, парящая над Снежной горой", а также китайские романы о боевых искусствах второй половины двадцатого века. В этих историях романтика так же опасна, как клинок. У каждого есть прочные связи с фракциями, любовь, которую они не могут полностью выразить, и секреты, которые потрясут их до глубины души. Как и в исходном материале, истории в "Сердцах Улинь" основаны на обязанностях персонажей, романтических желаниях и осложнениях с другими персонажами.

Цель:

Сыграть в остросюжетную мелодраму в жанре у-ся. В начале создаем персонажей из базовых архетипов жанра (Наставник, Смельчак, Верный, Изгой, Ученик, Непризнанный) и генерируем отношения-осложнения между ними и другими важными персонажами. Потом случается стартовый инцидент и поехали. *Минимум - 4 часа. Механика умеренно сложная.*

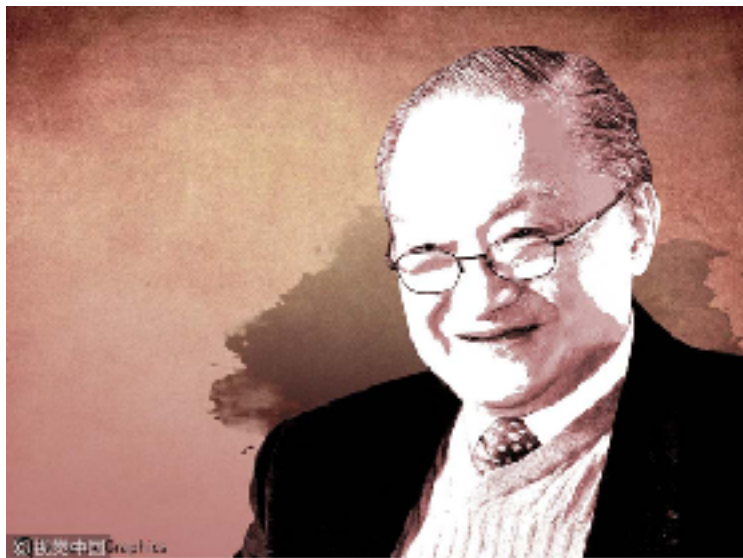
Тон:

Мелодрама, как она есть. В историях этой игры эмоции, реакции и страсти доведены до предела. При этом наши персонажи должны постоянно сохранять лицо перед лицом испытаний. В это следует играть серьезно, но не мрачно. *В общем, играем на серьезных щах, но не душим.*

Чувствительные темы:

Семья, долг, предательство, эмоциональная близость, невозможность быть с любимым человеком, насилие, долг, еще раз долг, много разных видов долга. *Важно иметь минимальное представление о жанре и быть готовым в китайское без предубеждения и пародий.*

Уся (wu xia) мелодрама



- «Герои боевых искусств» или «доблесть боевых искусств», есть фэнтези-поджанр сянься (xiānxiá, «бессмертные герои»), в последнее время сюаньхуан (xuānhuán, «таинственная фантазия»)
- Популярный приключенческий жанр
- Происхождение - от народных сказок ю-ся (yóuxiá, «странствующий воин»), III в. до н.э.
- Цзянху, «край рек и озер» - место действия, улинь, «лес воинов» - сообщество действия
- Страсти в кровь, никому не интересны неуязвимые сверхлюди

Вдохновение



Смеющаяся гордость рек и озер
Роман на двух языках 01





Концепт:

Hearts of Wulin - это игра в жанре у-ся мелодрамы на движке PbtA. Игроки берут на себя роль опытных мастеров боевых искусств в мире соперничающих кланов, заговоров и обязательств. В числе источников вдохновения игры такие фильмы, как "Крадущийся тигр, затаившийся дракон" или «Герой», китайские телесериалы "Улыбающийся гордый странник" и "Лиса, парящая над Снежной горой", а также китайские романы о боевых искусствах второй половины двадцатого века. В этих историях романтика так же опасна, как клинок. У каждого есть прочные связи с фракциями, любовь, которую они не могут полностью выразить, и секреты, которые потрясут их до глубины души. Как и в исходном материале, истории в "Сердцах Улинь" основаны на обязанностях персонажей, романтических желаниях и осложнениях с другими персонажами.

Цель:

Сыграть в остросюжетную мелодраму в жанре у-ся. В начале создаем персонажей из базовых архетипов жанра (Наставник, Смельчак, Верный, Изгой, Ученик, Непризнанный) и генерируем отношения-осложнения между ними и другими важными персонажами. Потом случается стартовый инцидент и поехали. *Минимум - 4 часа. Механика умеренно сложная.*

Тон:

Мелодрама, как она есть. В историях этой игры эмоции, реакции и страсти доведены до предела. При этом наши персонажи должны постоянно сохранять лицо перед лицом испытаний. В это следует играть серьезно, но не мрачно. *В общем, играем на серьезных щах, но не душним.*

Чувствительные темы:

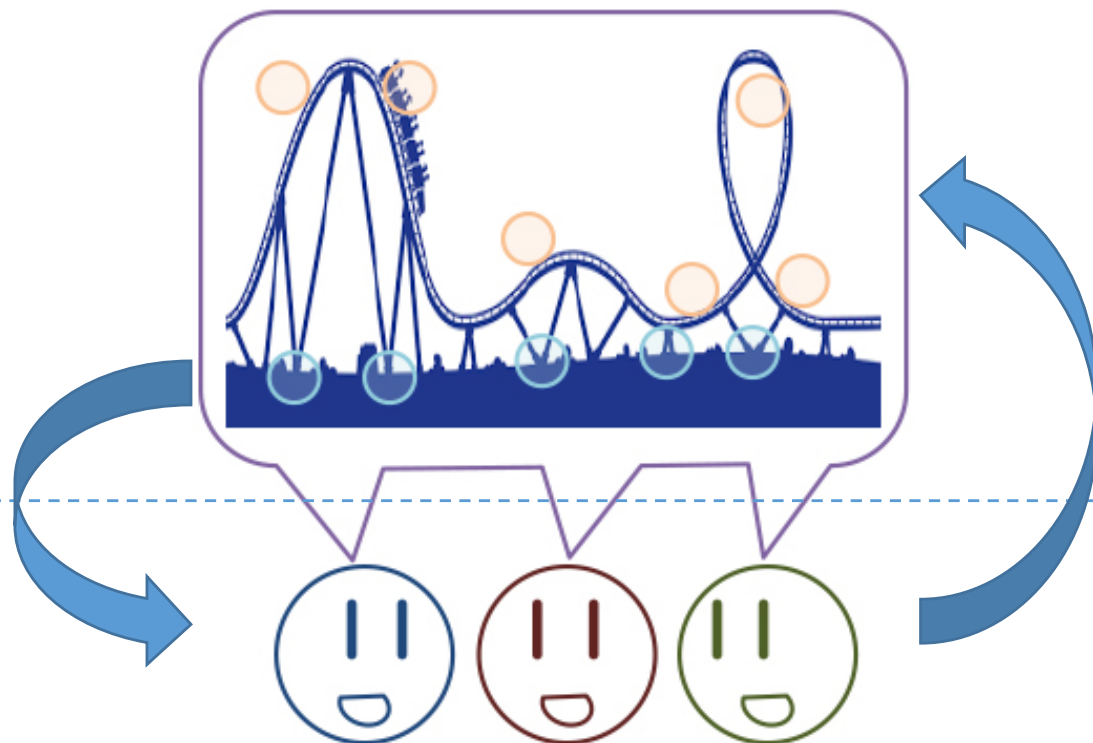
Семья, долг, предательство, эмоциональная близость, невозможность быть с любимым человеком, насилие, долг, еще раз долг, много разных видов долга. *Важно иметь минимальное представление о жанре и быть готовым в китайское без предубеждения и пародий.*

PbtA - Powered by Apocalypse



- Винсент и Мег Бейкер. Игра про жизнь после конца света. 2010 год
- Легкая система; в центре – крутая история; не сюжет, а жанр, поддерживаемый буклетами; большая нарративная роль игроков.
- Конфликты решаются тремя исходами (6-, 7-9, 10+); в одном броске – много нарратива; принцип «играй, чтобы узнать, что дальше», спотлайт.
- Суперуспех, сотни игр по всему миру. Ключевое название – PbtA (Powered by Apocalypse)
- Все говорят, что это движок, Винсент говорит, что это подход к дизайну игры

В чем, собственно, ПОДХОД



- «Я продолжаю говорить, чтобы он не заметил Кая»
- «...и он метает в тебя топор, пригвоздив к стене»
- «Торговцы вернулись и привезли Редкие Книги»
- «Никогда я больше не возьму в руки оружие»

Повествование

- Кидай 2д6+Хитрость
- Получи 3 урона -1 броню, итого 2 урона
- Ход «в начале сезона»
- Смени роль

Действительность

Группа беседует о вымышленных вещах (действия, последствия, обстановка), используя «реальные» вещи из комплекта игры (кубики, буклеты, правила). Реальные вещи нужны для того, чтобы придавать ускорение повествованию. Сама игра – «американские горки», история должна развиваться со взлетами, падениями и постоянно быть захватывающей и интересной.

Ядро системы - это структурированный разговор: игроки говорят, что делают и чувствуют их персонажи, мастер, следуя своей повестке и принципам, говорит, что происходит, и спрашивает игроков, что их персонажи делают дальше.



Концепт:

Hearts of Wulin - это игра в жанре у-ся мелодрамы на движке PbtA. Игроки берут на себя роль опытных мастеров боевых искусств в мире соперничающих кланов, заговоров и обязательств. В числе источников вдохновения игры такие фильмы, как "Крадущийся тигр, затаившийся дракон" или «Герой», китайские телесериалы "Улыбающийся гордый странник" и "Лиса, парящая над Снежной горой", а также китайские романы о боевых искусствах второй половины двадцатого века. В этих историях романтика так же опасна, как клинок. У каждого есть прочные связи с фракциями, любовь, которую они не могут полностью выразить, и секреты, которые потрясут их до глубины души. Как и в исходном материале, истории в "Сердцах Улинь" основаны на обязанностях персонажей, романтических желаниях и осложнениях с другими персонажами.

Цель:

Сыграть в остросюжетную мелодраму в жанре у-ся. В начале создаем персонажей из базовых архетипов жанра (Наставник, Смельчак, Верный, Изгой, Ученик, Непризнанный) и генерируем отношения-осложнения между ними и другими важными персонажами. Потом случается стартовый инцидент и поехали. *Минимум - 4 часа. Механика умеренно сложная.*

Тон:

Мелодрама, как она есть. В историях этой игры эмоции, реакции и страсти доведены до предела. При этом наши персонажи должны постоянно сохранять лицо перед лицом испытаний. В это следует играть серьезно, но не мрачно. *В общем, играем на серьезных щах, но не душным.*

Чувствительные темы:

Семья, долг, предательство, эмоциональная близость, невозможность быть с любимым человеком, насилие, долг, еще раз долг, много разных видов долга. *Важно иметь минимальное представление о жанре и быть готовым в китайское без предубеждения и пародий.*

Жанровые тропы (неписанные правила) в «Сердцах Улинь»



- Персонажи часто говорят о важных вещах (эмоциях, желаниях, побуждениях), не прямо, косвенно или иносказательно.
- У большинства персонажей есть обязанности: перед кланом, школой, наставником, братом или сестрой, родителями и так далее. Эти обязанности конфликтуют с их желаниями и дружбой. Если у них нет таких обязательств, то обычно причина этого в том, что они разорвали отношения со своим прошлым.
- Люди верят: если так говорят или пишут, значит, это правда. Люди принимают любую декларацию как истину до тех пор, пока у них не будет четких и конкретных доказательств обратного. Люди несведущие легко принимают на веру все, что им скажут.
- Похожим образом, если кто-то скрывает свою личность, его маскировка будет превосходно работать до тех пор, пока кто-то специально не разоблачит скрывающегося героя. Особые устойчивые к разоблачению маскировки - вотчина злодеев и героев-обманщиков.
- В любой момент может произойти все, что угодно. Как и в большинстве игр семейства PbtA, мастер может менять ситуацию, персонажей и события с помощью жестких ходов. Но игроки также могут делать заявления и раскрывать скрытую правду о происходящем.

Когда и где играем?



- Первый правильный ответ - когда и где угодно. Жанр важнее достоверности
- «Китай рек и озер» - цзянху это не место, улинь это не Коммунистическая партия Китая
- Набор любимых источников для вдохновения помогает, но см. дальше
- Не торопитесь взять себя по рукам и ногам. Или убедитесь, что и вы, и игроки связаны одной веревкой
- Лично я считаю себя чем-то средним между шошудой и продюсером дорамы категории В



Концепт:

Hearts of Wulin - это игра в жанре у-ся мелодрамы на движке PbtA. Игроки берут на себя роль опытных мастеров боевых искусств в мире соперничающих кланов, заговоров и обязательств. В числе источников вдохновения игры такие фильмы, как "Крадущийся тигр, затаившийся дракон" или «Герой», китайские телесериалы "Улыбающийся гордый странник" и "Лиса, парящая над Снежной горой", а также китайские романы о боевых искусствах второй половины двадцатого века. В этих историях романтика так же опасна, как клинок. У каждого есть прочные связи с фракциями, любовь, которую они не могут полностью выразить, и секреты, которые потрясут их до глубины души. Как и в исходном материале, истории в "Сердцах Улинь" основаны на обязанностях персонажей, романтических желаниях и осложнениях с другими персонажами.

Цель:

Сыграть в остросюжетную мелодраму в жанре у-ся. В начале создаем персонажей из базовых архетипов жанра (Наставник, Смельчак, Верный, Изгой, Ученик, Непризнанный) и генерируем отношения-осложнения между ними и другими важными персонажами. Потом случается стартовый инцидент и поехали. *Минимум - 4 часа. Механика умеренно сложная.*

Тон:

Мелодрама, как она есть. В историях этой игры эмоции, реакции и страсти доведены до предела. При этом наши персонажи должны постоянно сохранять лицо перед лицом испытаний. В это следует играть серьезно, но не мрачно. *В общем, играем на серьезных щах, но не душным.*

Чувствительные темы:

Семья, долг, предательство, эмоциональная близость, невозможность быть с любимым человеком, насилие, долг, еще раз долг, много разных видов долга. *Важно иметь минимальное представление о жанре и быть готовым в китайское без предубеждения и пародий.*

Персонажи



- Шесть архетипов (Знающий, Смельчак, Верный, Изгой, Постигающий, Непризнанный)
- Внутри каждого архетипа надо выбрать одну из трех ролей (например, Верный может быть Мечником, Чиновником или Верным наследником, а Смельчак - Вором, Повесой или Избалованным наследником)
- Персонаж обязательно должен принадлежать к фракции/секте/семье.
- Персонаж может менять роль по ходу игры
- Персонаж умрет только по выбору игрока, но его вполне может постичь судьба горше смерти

Анатомия персонажа



ЗЕМЛЯ

Аспекты: Осторожность,
Сосредоточенность, Присутствие духа
Травмы: Одержимый, Презрительный,
Безразличный

ОГОНЬ

Аспекты: Творчество, Скорость, Страсть
Травмы: Безрассудный, Отчужденный,
Рассеянный

МЕТАЛЛ

Аспекты: Контроль, Расчет, Осмысление
Травмы: Недовольный, Негибкий,
Испуганный

ВОДА

Аспекты: Бдительность, Мудрость, Гибкость
Травмы: Неуверенный, Одинокий,
Подавленный

ДЕРЕВО

Аспекты: Терпение, Развитие, Любопытство
Травмы: Самоуверенный, Озлобленный,
Распущенный

- Персонажи используют пять стихий в качестве характеристик. Для большинства ходов игроки выбирают стихию, которую они хотят добавить к броску. Каждая стихия имеет свое сюжетное значение, и стихии должны быть связаны с отношением и подходом персонажа.
- Вместо травм, персонажи блокируют стихии. Пока они не снимут блок, они не смогут совершать броски с этой характеристикой. Если у персонажа игрока заблокирована стихия стиля, он не может сражаться и должен отступить или найти другой подход.
- У каждого персонажа есть свои Ходы - уникальные способности или сильные стороны. Ходы привязаны к буклетам, у Смелчака одни, у Изгоя - другие.
- У персонажей есть Осложнения и Узы. Осложнения - это такие проблемные отношения, которые включают в себя одного персонажа игрока и двух других персонажей (игроков или неигровых персонажей). Узы - это связи между персонажами и их друзьями, врагами и фракциями.

Выбирайте этот буклет, если хотите быть честными, праведными и разрываться между своим долгом и желаниями.
Когда вы играете Верного... Будьте искренним, говорите о чувствах иносказаниями, играйте с осложнениями всех персонажей, действуйте ради чего-то большего, **разрывайте себя между долгом и желаниями**

Мальши Бао

Имя

Горящие глаза, полноват. одежда простолюдина

Внешний вид

Школа Тысячи ветвей

Стиль

Дерево

Стихия

Бо (шест)

Оружие

МЕЧНИК

Все в мире ульи умеют сражаться, но лишь немногие посвятили всего себя этому искусству так же глубоко, как вы. Вы служите своей семье и клану, стремясь стать лучшим воином. У вас есть дополнительная ячейка для Ранения. Когда вы отмечаете свое первое ранение, вы окровавлены и покрыты ранами, но не получаете штрафов. Когда вы получаете второе состояние Ранен, вы также получаете штраф -2 на все ходы.

ОГОНЬ +2

ЗЕМЛЯ 0

МЕТАЛЛ -1

ВОДА 0

ДЕРЕВО +2

РАНЕНИЕ -2 ко всем броскам

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда у вас накопится 8 опыта, сотрите его и отметьте одно из Продвижений

+1 к Стихии

Новый ход вашего буклета

Новый ход другого буклета

Новый специальный ход

ВЕРНЫЙ ПОТОМОК

Вы верны своей семье, и они поддерживают вас. Один раз за сессию вы можете попросить об одолжении: рекомендательное письмо, участие в важной церемонии или поддержка безумного плана. Они также могут попросить вас об одолжении или ожидать от вас чего-то.

ЛЕТАЮЩИЕ КИНЖАЛЫ

Вы можете сжечь Узы с кем-то, чтобы оказаться с ним в одном месте. По согласованию с вами, другие игроки также могут сжечь Узы с вами, чтобы вы появились в самый необходимый момент. Опишите, как случилось так, что вы прибыли вовремя.

МЕЧ НЕБЕС И САБЛЯ ДРАКОНА

Вы владеете легендарным клинком, который можно узнать, куда бы вы ни пошли. Вы получаете +1, когда используете ходы РАЗОБРАТЬСЯ С ВОЙСКАМИ или пытаетесь ВПЕЧАТЛИТЬ кого-то из мира боевых искусств.

ЛЕГЕНДА О ГОРЕ

Когда вы защищаете кого-то или что-то, сделайте бросок. При успехе вы обеспечиваете их безопасность и выбираете один пункт из списка: возьмите что-то под свой контроль, место конфликта изменяется, получите узлы с тем, кого защищаете. На 7-9 вы также получаете урон или ситуация усложняется иным образом.

ГЕРОИ СМУТНОГО ВРЕМЕНИ

Когда вы обращаетесь за советом к старшему, не важно в настоящем или в своих воспоминаниях, сделайте бросок. При успехе они говорят вам, как поступить. Получите опыт, если вы последуете их совету. На 10+ возьмите +1 на все ходы, связанные с их советом. На 7-9 вы получаете +1 на следующий ход. При провале у них нет на вас времени из-за внезапного события; заблокируйте стихию.

ЯРОСТЬ ТИГРА

Если вы узнаете, что кто-то вам лжет или нарушает данное вам слово, вы получаете с ним Узлы. В дополнение к обычным вариантам, вы можете жечь эти узлы, чтобы сломать планы или сорвать действие этого человека. Расскажите, что произойдет. Если вы сожжете эти узлы, совершая ход против него, добавьте +2 к своему броску.

БОРЬБА ЗА ГОСПОДСТВО

Когда вы отдаете приказ НПИ, основанный на авторитете человека, которого он уважает, сделайте бросок. При успехе они выбирают одно: они подчинятся, не будут мешать, окажут слабое сопротивление или оцепенеют. На 10+ выберите один вариант, который они не могут выбрать, и получите +1 на следующий ход против них. При провале выберите: заблокировать стихию или кто-то важный расценит ваш приказ как превышение полномочий.

ЧИНОВНИК

Вы - следователь, судья или иной государственный служащий, что дает вам определенную власть. У вас есть связи, которые снабжают вас информацией и предлагают помощь. Выберите: уличные попрошайки, придворные прихлебатели, члены определенной фракции и т. д.. Вы всегда можете получить информацию или незначительную помощь, если это не подвергнет их опасности или не будет стоить слишком много. За труднодоступную информацию или опасные услуги вы должны дать им то, что они попросят.

ПУТЬ БЕССМЕРТНОГО ГЕРОЯ

Когда вы охотитесь на кого-то, сделайте бросок. При успехе вы знаете, где найти жертву, и можете идти по следу, пока не настигнете. На 10+ жертва не готова и вы получаете +1 на ход.

ДВА ЧУДЕСНЫХ ТИГРА

Когда вы используете ход УСПОКОИТЬ/ПОДДЕРЖАТЬ для помощи союзнику и немедленно сжигаете только что созданные узлы между вами, вы даете ему +2 вместо +1.

РОМАНТИЧЕСКОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ

Я не могу выбрать между Искусницей Цу и Бессердечной Мин

ОБЩЕЕ ОСЛОЖНЕНИЕ

Я подозреваю, что отец моего друга У Хана на самом деле - злодей Красная Маска

УЗЫ

Искусница Цу 1

Мальши Лю 1



Концепт:

Hearts of Wulin - это игра в жанре у-ся мелодрамы на движке PbtA. Игроки берут на себя роль опытных мастеров боевых искусств в мире соперничающих кланов, заговоров и обязательств. В числе источников вдохновения игры такие фильмы, как "Крадущийся тигр, затаившийся дракон" или «Герой», китайские телесериалы "Улыбающийся гордый странник" и "Лиса, парящая над Снежной горой", а также китайские романы о боевых искусствах второй половины двадцатого века. В этих историях романтика так же опасна, как клинок. У каждого есть прочные связи с фракциями, любовь, которую они не могут полностью выразить, и секреты, которые потрясут их до глубины души. Как и в исходном материале, истории в "Сердцах Улинь" основаны на обязанностях персонажей, романтических желаниях и осложнениях с другими персонажами.

Цель:

Сыграть в остросюжетную мелодраму в жанре у-ся. В начале создаем персонажей из базовых архетипов жанра (Наставник, Смельчак, Верный, Изгой, Ученик, Непризнанный) и генерируем отношения-осложнения между ними и другими важными персонажами. Потом случается стартовый инцидент и поехали. Минимум - 4 часа. Механика умеренно сложная.

Тон:

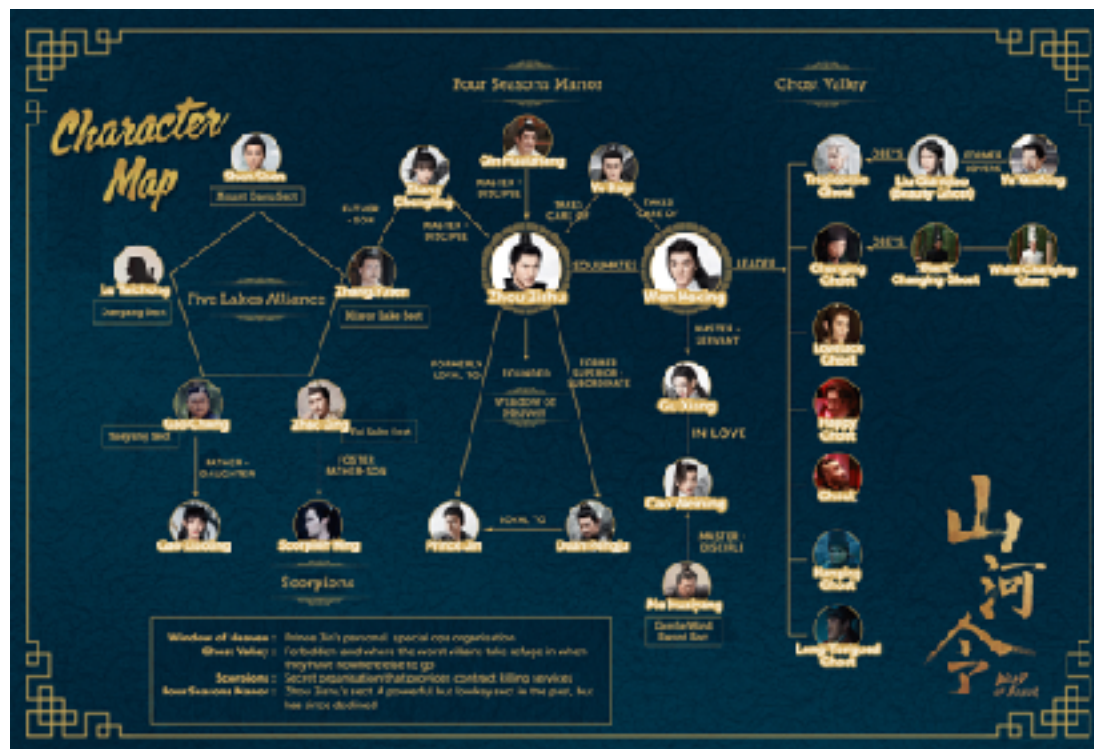
Мелодрама, как она есть. В историях этой игры эмоции, реакции и страсти доведены до предела. При этом наши персонажи должны постоянно сохранять лицо перед лицом испытаний. В это следует играть серьезно, но не мрачно. *В общем, играем на серьезных щах, но не душным.*

Чувствительные темы:

Семья, долг, предательство, эмоциональная близость, невозможность быть с любимым человеком, насилие, долг, еще раз долг, много разных видов долга. *Важно иметь минимальное представление о жанре и быть готовым в китайское без предубеждения и пародий.*

Осложнения и узы

- Осложнения - это ваши отношения с важным вам человеком, которые осложняются вторым важным вам человеком (Мой брат У любит врага нашего клана И).
- Осложнения - ядро игры, они реально должны быть важны для вас и вашего персонажа.
- Вы создаете одно романтическое и одно общее осложнение. Хотя бы одно осложнение должно быть с другим игроком.
- Узы - близкие отношения с другим персонажем, возможность помочь и получить помощь.
- Осложнения и узы могут и должны меняться по ходу игры



Стартовый инцидент



- Сердца Улинь плохо работают с тщательно прописанными сюжетами
- Лучший рецепт - взять все стартовые осложнения и кинуть их в котел стартового инцидента
- Стартовый инцидент - завязка истории (например, пропал без вести глава большой важной секты)
- У героев должна быть завязка или свой интерес в стартовом инциденте - через осложнения или фракцию
- Стартовый инцидент не может разрешиться, рассосаться или пройти



Концепт:

Hearts of Wulin - это игра в жанре у-ся мелодрамы на движке PbtA. Игроки берут на себя роль опытных мастеров боевых искусств в мире соперничающих кланов, заговоров и обязательств. В числе источников вдохновения игры такие фильмы, как "Крадущийся тигр, затаившийся дракон" или «Герой», китайские телесериалы "Улыбающийся гордый странник" и "Лиса, парящая над Снежной горой", а также китайские романы о боевых искусствах второй половины двадцатого века. В этих историях романтика так же опасна, как клинок. У каждого есть прочные связи с фракциями, любовь, которую они не могут полностью выразить, и секреты, которые потрясут их до глубины души. Как и в исходном материале, истории в "Сердцах Улинь" основаны на обязанностях персонажей, романтических желаниях и осложнениях с другими персонажами.

Цель:

Сыграть в остросюжетную мелодраму в жанре у-ся. В начале создаем персонажей из базовых архетипов жанра (Наставник, Смельчак, Верный, Изгой, Ученик, Непризнанный) и генерируем отношения-осложнения между ними и другими важными персонажами. Потом случается стартовый инцидент и поехали.
Минимум - 4 часа. Механика умеренно сложная.

Тон:

Мелодрама, как она есть. В историях этой игры эмоции, реакции и страсти доведены до предела. При этом наши персонажи должны постоянно сохранять лицо перед лицом испытаний. В это следует играть серьезно, но не мрачно. *В общем, играем на серьезных щах, но не душным.*

Чувствительные темы:

Семья, долг, предательство, эмоциональная близость, невозможность быть с любимым человеком, насилие, долг, еще раз долг, много разных видов долга. *Важно иметь минимальное представление о жанре и быть готовым в китайское без предубеждения и пародий.*

Действия

ВНУТРЕННИЙ КОНФЛИКТ

Когда вы сталкиваетесь лицом к лицу с эмоциональным потрясением и давлением из-за затруднения или личной проблемы, получите Опыт и сделайте бросок +любая стихия, кроме вашей стихии стиля. На 10+ вам удастся держать себя в руках. На 7-9 вы должны либо покинуть сцену, либо заблокировать стихию. При провале получите опыт и Мастер расскажет, как все стало еще хуже.

ИЗУЧИТЬ

Когда вы изучаете что-то, чтобы изменить ход игры, совершите бросок. При успехе вы получаете основную информацию. На 10+ вы также получаете 2 Запаса; на 7-9 получаете 1. Потратьте 1 Запас на выбор одного из вариантов: задайте вопрос о ситуации или месте (пути эвакуации, скрытые детали, угрозы, опасности), задайте вопрос о человеке (мотивация, желания, намерения, уязвимость к манипуляции), узнайте уровень человека (ниже, равен вашему, выше), раскройте деталь - расскажите что-то, что значительно изменит или добавит в историю важный факт.

УЗЫ

Если у вас есть Узы, вы можете сжечь их (снизить их значение на 1), чтобы получить +1 к вашему броску. Это можно делать до или после броска и несколько раз. Это не разрушает связи или отношения - вы просто израсходовали эмоциональную энергию этих Уз. Узы создаются или обновляются, ходом УСПОКОИТЬ ИЛИ ПОДДЕРЖАТЬ. Если Узы повышаются больше, чем +3, обнулите их, запишите себе 1 Опыт и сделайте утверждение об этом персонаже (с ПИ по согласованию).

НАЧАЛО СЕССИИ

Каждый игрок может пересмотреть любые свои осложнения, чтобы они соответствовали сюжету. У каждого игрока должно быть хотя бы 1 Романтическое и 1 Общее. Затем каждый игрок называет одно из своих осложнений. Это сигнал о ситуациях, которые игрок хотел бы видеть на этой сессии, получая за них дополнительный опыт. Игрокам следует уважать этот выбор и включать его в свое повествование.

- Некоторые игровые действия триггерят ходы - отдельные куски правил. Там есть сюжетное условие, описание их исхода и здравый смысл.
- Цель хода - встряхнуть ситуацию, обеспечить «перекресток» истории.
- Если ход с броском, игрок выбирает стихию (как именно он делает что-то) и бросает 2d6, прибавляя соответствующее значение.
- 10+ большой успех (нарратив игрока), 7-9 успех с последствиями, 6- провал или успех с большими проблемами (нарратив мастера)
- Внимание! Провал броска не означает некомпетентности персонажа!

И особенно бой

ПОЕДИНОК

Когда вы сражаетесь с достойным противником, бросьте со стихией стилия.

Если ваш противник меньшего уровня, при успехе вы выигрываете конфликт. Опишите свое величие. При этом:

10+: Получите Опыт, если вы проявите милосердие или позвольте противнику сбежать.

7-9: вы можете либо отпустить их, либо прикончить их, но с последствиями (сейчас или в будущем).

При неудаче вы выигрываете, но блокируете стихию. Противник убегает и может вернуться с более высоким уровнем.

Если ваш враг вашего уровня,

10+: вы выигрываете конфликт и можете получить Опыт, если проявите милосердие или позвольте противнику сбежать. Вы можете объявить об изменении в повествовании (смена взглядов, произведенное на кого-то впечатление, изменения в осложнении).

7-9 выберите: победа с ценой (заблокируйте стихию, противник убегает, вы теряете лицо или несете другие потери), расскажите о своем поражении (получите Опыт и получите +1 на следующий ход столкновения с этим противником),

ничья (вы можете рассказать о какой-нибудь детали или задать вопрос о противнике).

Если ваш враг выше вашего уровня, вы проигрываете конфликт. При успехе вы можете рассказать, как именно вы проиграли. На 7-9 заблокируйте стихию.

После того, как вы столкнулись или изучили врага более высокого уровня, вы можете совершить ход Новая техника, чтобы уравнивать свой уровень с противником.

ПОЕДИНОК ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Когда вы бросаете вызов персонажу другого игрока, скажите, что вы дадите ему, если он признает вашу победу. Вы можете предложить неизрасходованный опыт, действия персонажей, сжигание уз, изменения в осложнениях, позволить им описать сцену или что-либо еще, что находится в пространстве игры и что одобрит Мастер. Вы делаете одно-единственное предложение.

Если другой игрок соглашается, он проигрывает поединок и получает Опыт. Вы обязаны выполнить условия договора. Если другой игрок отклоняет предложение, вы оба блокируете стихию и второй игрок выбирает, победить или окончить поединок ничьей.

- Два персонажа (группы персонажей) всегда могут быть сравнены по уровню (владение искусством, численность и пр.)
- Уровень не передается (если я сильнее У, а У сильнее И, это не значит, что я сильнее И)
- Превосходящий уровень нельзя победить, но можно осмысленно проиграть, а потом научиться
- Поединок персонажей игроков - хорошая нарративная фишка
- Внимание! Не надо делать много бросков на боевую сцену!



Концепт:

Hearts of Wulin - это игра в жанре у-ся мелодрамы на движке PbtA. Игроки берут на себя роль опытных мастеров боевых искусств в мире соперничающих кланов, заговоров и обязательств. В числе источников вдохновения игры такие фильмы, как "Крадущийся тигр, затаившийся дракон" или «Герой», китайские телесериалы "Улыбающийся гордый странник" и "Лиса, парящая над Снежной горой", а также китайские романы о боевых искусствах второй половины двадцатого века. В этих историях романтика так же опасна, как клинок. У каждого есть прочные связи с фракциями, любовь, которую они не могут полностью выразить, и секреты, которые потрясут их до глубины души. Как и в исходном материале, истории в "Сердцах Улинь" основаны на обязанностях персонажей, романтических желаниях и осложнениях с другими персонажами.

Цель:

Сыграть в остросюжетную мелодраму в жанре у-ся. В начале создаем персонажей из базовых архетипов жанра (Наставник, Смельчак, Верный, Изгой, Ученик, Непризнанный) и генерируем отношения-осложнения между ними и другими важными персонажами. Потом случается стартовый инцидент и поехали. *Минимум - 4 часа. Механика умеренно сложная.*

Тон:

Мелодрама, как она есть. В историях этой игры эмоции, реакции и страсти доведены до предела. При этом наши персонажи должны постоянно сохранять лицо перед лицом испытаний. В это следует играть серьезно, но не мрачно. В общем, играем на серьезных щах, но не душим.

Чувствительные темы:

Семья, долг, предательство, эмоциональная близость, невозможность быть с любимым человеком, насилие, долг, еще раз долг, много разных видов долга. Важно иметь минимальное представление о жанре и быть готовым в китайское без предубеждения и пародий.

В начале



- Установите ожидания, рамки и безопасность
- Договоритесь о месте, времени, фантастическом
- Слушайте и записывайте
- Не душните
- Копите крючки

Драма



- Осложнения правда важны
- Играйте уязвимо
- Дайте пространство для чувства, говорите иносказательно, а показывайте - прямо
- Не сдерживайте ударов
- Сценарная комната

Интрига



- Богатая культурная традиция, этически нейтральная практика
- Структура интриги «Цель - обстановка - обман», ваше оружие - момент сомнения
- Репутация праведника/злодея vs реальные установки (а вот обмануть общественное мнение - этически неприемлемо)
- 36 стратагем в любом изложении вам в помощь
- Злодей уся - аспект праведника уся, доведенный до предела

Бой

- Хореография (сцена, танцоры, настроение)
- Начните, потом бросайте
- Стойка, блок, захват, удар
- Стихия стиля - что значит?
- Что мы узнали из этой сцены?



Что дальше?



- Скачайте русский стартер - <https://nestnest.notion.site/95fb45ee5fc74f37a594a5732e3b677c>
- Купите исходник - https://www.drivethrurpg.com/product/365014/Hearts-of-Wulin?src=hottest_filtered&filters=0_0_940_0_0&site=&manufacturers_id=12676#_=_
- Китайцев обсуждают тут <https://t.me/+0aTLgr3HtNpkZGRi>
- PbtA играют и обсуждают тут <https://t.me/PoweredByTheApocalypse>



Спасибо!
Увидимся в Цзяньху