

Наделяя тебя способностью крафта мы вверяем тебе великую силу сомастера ролевой игры. Повелевай ей с гордостью, не зазнавайся и не позорь. Твоей победой, как игрока будет то, что игра принесет всем удовольствие.

Правила по крафту сложных предметов

- 1) Не будь мудаком
- 2) Любой спорный момент трактуется во вред себе
- 3) Создаваемый предмет не должен вносить дисбаланс в игру
- 4) Создаваемый предмет должен быть характерен твоему персонажу
- 5) Предмет должен вызывать эмоции
- 6) Положительное свойство должно компенсироваться равносильным отрицательным
- 7) Предмет и(или) процесс его создания должны вывести персонажа (для которого он создается) из равновесия. Расшевелить.
- 8) Если игрок проявляет инициативу, то нужно его поддержать
- 9) Создание предмета должно быть обыграно. Желательно, чтобы в создании еще кто-то участвовал. Совершал какие-то действия. Был свидетелем.
- 10) Оставьте какие-нибудь следы создания предмета
Это можно сделать запиской или физически
- 11) Предмет должен иметь красочное название.
- 12) Если вы считаете необходимым в каком-то случае нарушить какое-нибудь из этих правил во имя замеса. Сделайте это.

Не будь мудаком!

У тебя есть тысяча возможностей поднасрать людям. Так вот, мы просто очень сильно просим тебя не делать этого.

Любой спорный момент трактуется во вред себе

Нашел какой-то хитрый способ обойти первое правило - так вот нет такого способа и ты его уже нарушаешь. Это касается 12 пункта по отношению к первому.

Создаваемый предмет не должен вносить дисбаланс в игру

Очень тонкий момент. Не стоит уничтожать локации, убивать народ толпами. Короче смотрите правило №1

Создаваемый предмет должен быть характерен твоему персонажу

Инженеру не свойственно создавать магические артефакты, а колдуну чинить летающие тарелки, но если вы это делаете, то делайте это в своем репертуаре. Прикрутите на волшебную палочку оптический прицел, или заколдуйте гравитационный двигатель.

Предмет должен вызывать эмоции

Имеется в виду не только бугагашенька. Зависть, страх - экспериментируйте.

Положительное свойство должно компенсироваться равносильным отрицательным

Этот кулон позволит попросить у божества исполнения своего желания, но потребует принести в жертву сказочного героя.

Предмет и(или) процесс его создания должны вывести персонажа (для которого он создается) из равновесия. Расшевелить.

Держи плжню, сейчас будем курымбу тятать. Активней тятай, чтобы згнут апчнулся. Буквально. Для того, чтобы что-то скрафтить нужно совершить какое-нибудь действие с игроком/персонажем.

Если игрок проявляет инициативу, то нужно его поддержать

А если дьявол благословит Вадьямпу на полет, то можно? Ну ежели дьявол, то да. Веди его.