

Обмани судьбу: книга-игра

Что нужно для игры: Минимум 3 игрока, два игровых кубика (2d6), 30-45 минут времени.

Вы отважно открываете книгу на странице 1 и отправляетесь в путешествие по её страницам, где вам предстоит блуждать от одного параграфа к другому, листать книгу туда-сюда и принимать непростые решения.

Впереди лежит приключение, в котором вы сами определяете свою судьбу! Может быть, вам удастся пройти до конца книги и не погибнуть? А если нет, всегда можно вернуться на предыдущий параграф.

Ну так чего вы ждёте? Вперёд, к свершениям, пусть и с толикой читерства.

Подготовка: Всё, что вам понадобится - этот листок и игральные кубики. Колонка чисел справа - это ваша Стойкость, необходимая, чтобы преодолевать препятствия.

Решите, кто будет первым Читателем, и пусть этот игрок бросит 2d6 дважды, чтобы узнать название книги: первый бросок определяет первую половину названия, второй - вторую.

Название книги

Первая половина	Вторая половина
2. Лес	2. Судьбы
3. Пещеры	3. Зла
4. Башня	4. Страданий
5. Гробница	5. Отчаяния
6. Подземелья	6. Залкира
7. Катакомбы	7. Смерти
8. Порт	8. Полуночи
9. Болото	9. Войны
10. Остров	10. Льда
11. Холмы	11. Огня
12. Кольцо	12. Безумия

Как играть: Игрок в роли Читателя придумывает и произносит вслух небольшой фрагмент текста из книги-игры, на своё усмотрение решая, где остановиться (см. "Советы" ниже). После этого каждый из остальных игроков предлагает Читателю свой вариант выбора дальнейших действий в духе "Чтобы сделать то-то, перейди

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

к параграфу номер такой-то”. Читатель передаёт кубики игроку, чей вариант понравился ему больше всех.

Получив кубики, игрок делает бросок 2d6 против наименьшего значения в колонке Стойкости.

Если результат больше или равен наименьшей Стойкости - выбор безопасен. Игрок вычёркивает это значение Стойкости (либо можно отмечать изменения Стойкости на треkere монеткой или скрепкой), становится новым Читателем и “зачитывает” следующий “параграф”, включив в него успешный результат перехода с предыдущего параграфа.

Если при броске выпало меньше, чем текущая Стойкость, игрок живописует сцену ужасной смерти или провала и возвращает кубики обратно Читателю, который “пролистывает книгу обратно” и делает другой выбор. Этот выбор всегда безопасен и игра продолжается, но наименьшее значение Стойкости всё равно надо вычеркнуть.

Окончание игры: Игра заканчивается, когда в колонке Стойкости будет вычеркнуто число 12. Если бросок против 12 закончился провалом, игрок, делавший бросок, может закончить игру победой, а не сценой смерти, но победа должна содержать нотку поражения: потерю, навсегда упущенную возможность, сожаление об утрате и т.д.

Советы:

Книги-игры обычно написаны довольно характерным слогом, постарайтесь его имитировать по возможности.

Всегда говорите от второго лица: “вы родились в крохотной деревне”, “вы идёте по туннелю”, “вы атакуете гоблина”.

Время от времени вставляйте отсылки на предметы или предыдущие книги, например, “Если вы выбрали верёвку, перейдите к параграфу 948” или “Если вы помогли гномам в предыдущей книге, перейдите к параграфу 43”.

Не бойтесь дать волю фантазии и принимать решения наобум, когда придёт ваша очередь!

Источник:

http://www.ukroleplayers.com/wiki/Cheat_Your_Own_Adventure (ссылка устарела)

<http://www.rayotus.com/jsg2/pnp/pnp-cyoa.pdf>

