Miso RPG

Система Minimal Solo RPG by Sophia Brandt

Что же это?

Miso RPG ("Моя одиночная ролевая игра") - это очень простая система для ролевых игр в свободной форме.(Хотя я люблю мисо-суп, эта игра *не* об этом.)
Система работает сама по себе, или вы можете использовать элементы для другой игры.

Что вам понадобится?

- бумага с ручкой;
- разные виды игровых костей (используйте обычные шестигранные игральные кости, классический многогранный набор и / или d24, который вы всегда хотели использовать)

Или воспользуйтесь цифровыми инструментами (онлайн-игра в кости, Google Docs...).

Сеттинг

Выберите сеттинг или создайте свой.

Персонажи

Опишите своих персонажей в нескольких предложениях. Убедитесь, что вы знаете их сильные и слабые стороны, навыки и способности, таланты, умения и т.д. Насколько силен персонаж, на что он способен?

Пример:
Лоуренс Скип:
Детектив с золотым сердцем, бывший полицейский полиции Лос-Анджелеса, скандалист, умный, но импульсивный, привлекательный в грубоватом смысле (помогает ему общаться с дамами и темными делишками)
Уровень силы: Герой криминального мира

Альтернативное создание персонажа

Используйте персонажа из другой игровой системы. Если вы знаете, насколько он соответствует среднему показателю по этой системе, у вас все в порядке. Например, вы используете персонажа из Labyrinth Lord, и у него уровень ловкости 15. Вы знаете, что он выше среднего, а персонаж достаточно проворный.

Правила

Правило №1: У каждой монеты есть две стороны

Есть два варианта. Назовем их А и В.
Бросьте два кубика. Они могут быть одинаковые или разные (например, d6 для варианта А и d20 для варианта В).
Выигрывает тот, кто бросил больше. Если результаты близки, найдите компромиссное решение.

Правило№2: Если у этого нет двух сторон, это не монета

Когда персонаж пытается выполнить какое-либо действие, спросите себя: может ли это действие завершиться неудачей? Является ли неудача рискованной или интересной? Если нет, то нет необходимости в броске, действие просто завершается успешно.
Если вы создаете сцену (смотрите ниже) и в ней нет противодействия, нет необходимости генерировать два варианта. Когда нет шансов на провал, вы не бросаете кости.

Правило №3: Ни подсказки, ни крика

Во время игрового процесса вас смущают какие-то детали, фон сцены или что-то подобное? Выберите два варианта и бросьте кубик.
Убедитесь, что вы не мешаете ходу игры, задавая слишком много вопросов. Постарайтесь, чтобы это было интересно и имело отношение к игре.

<u>Пример:</u>
Мне нужна некоторая информация о владельце бара Свене. Вариант А: он бедный студент колледжа и порядочный парень, но у него долг преступному синдикату из-за карточных игр. Вариант Б: он занимает более высокое положение в преступном синдикате, но притворяется никем.
Я думаю, что вариант В интереснее, поэтому я возьму ему d12. Я возьму варианту А d8, просто чтобы показать, что у него все еще есть шанс. Но он меньше, чем у варианта В.

Как проходит игра

Создайте сцену с двумя вариантами

У сцены есть название, цель и различные элементы,[1] с которыми можно взаимодействовать. Некоторые элементы понятны сами по себе. Если вы находитесь в храме, там есть скамьи, купель со святой водой, символы божества и, по крайней мере, один священник. Если вы находитесь на космическом корабле, то там будет капитанский мостик, машинное отделение и каюты экипажа. Придумайте два *интересных* варианта того, что происходит во время этой сцены.

Пример:
Название: Затонувший корабль (сомнительный бар в доках)
Цель: выяснить, кто стоит за нападением на Мака
Элементы: Свен (владелец бара), несколько посетителей, потайной ход в игорный дом.
Вариант А: Герои успешно допрашивают бармена и находят зацепку о преступнике.
Вариант Б: Беседа с барменом не дает результатов. Но один из персонажей замечает, как Свен нервно поглядывает на потайную заднюю дверь.

Бросьте кости

Отыграйте это. Затем выберите кости для двух разных вариантов. Подумайте о талантах, умениях и слабостях персонажа, а также об окружающей среде или других модификаторах. Если у варианта А больше шансов на успех, дайте ему кость больше, чем у варианта В. Или наоборот.
Бросьте и выигрывает тот, у кого больше очков. Истолкуйте результат. Затем переходите к следующей сцене.

Предложение: Следите за вариантами, которые не происходят. Вы можете повторно использовать их позже, когда вам понадобятся новые детали или информация о мире.

Пример:
(продолжение приведенного выше примера: Затонувший корабль)
Вы решаете, что персонажи пытаются очаровать и подкупить бармена Свена, чтобы получить информацию. Один из персонажей хорош в таких вещах. Теперь подумайте о противнике. Чего хочет бармен? Есть ли у него какие-либо причины не помогать персонажам?
В данном случае вы решаете, что Свен боится преступной организации. Он не хочет рассказывать персонажам то, что ему известно.
Теперь вы можете разыграть часть сцены и определить, какие шансы вы даете каждому варианту. Вы назначаете варианту А (успешный допрос) кость побольше, например, d12. Но поскольку у Свэна есть свои причины не разглашать информацию, вариант В является сильным соперником и получает d10.

[1] Интерактивными элементами могут быть предметы (скрытые двери, ловушки, двигатели сюжета), люди, монстры и т.д.

FAQ

А как насчет снаряжения или магических предметов?

Снаряжение - это лишь один из многих факторов, которые вы используете для определения кости для броска. Иногда оно позволяет вам справиться с задачей в первую очередь (например, если у вас есть машина времени, вы можете перемещаться во времени - без нее это просто невозможно).
В других случаях это оказывает положительное или отрицательное влияние на выбор кости.

(Например, если вы попытаетесь оказать первую помощь без аптечки, вам будет сложнее добиться успеха. Вам лучше взять для это кость поменьше. Или вы можете решить, что без аптечки с задачей не справиться вообще.)

А как насчет хит-пойнтов, смерти и умирающих?

В традиционной игре очки жизни отслеживают прогресс, достигнутый одним бойцом в уничтожении другого бойца.
В Miso RPG вы можете провести бой несколькими бросками (каждый раунд боя получает свой собственный бросок) или в виде броска сцены для всего конфликта.
При нескольких бросках вы позволяете результатам предыдущих бросков влиять на размеры кубиков при последующих бросках.
Например, участник 1 получил преимущество в первом раунде. Это дает ему больший размер кубика во втором раунде.
Если вы считаете, что смерть является вероятным исходом сцены, включите ее в один из вариантов.

Как мне придумать интересные варианты?

Это, вероятно, самая сложная часть в этой игре.
Вы можете использовать генераторы случайных чисел или графические подсказки в качестве вдохновения. Ознакомьтесь со списком игровых пособий по этой ссылке. Или вы можете использовать опубликованное приключение в качестве одного из вариантов.
Полезно, если вы знакомы с игровым миром / сеттингом, неигровыми персонажами и фракциями. Чем богаче ваш мир, тем больше у вас возможностей.

Что именно означает “интересный”?

Каждый вариант или задание должны давать вам возможность осмысленно взаимодействовать с миром. Риск и неудачи важны. В одиночной игре вы отвечаете за препятствия, с которыми сталкиваются ваши персонажи. Учитывайте сюрпризы и неожиданные результаты, даже если поначалу вы не знаете, как они проявятся. Испытайте себя.

Как я могу использовать систему “X” вместе с Miso RPG?

Играйте в обычную игру, используя предпочитаемый вами набор правил. Miso RPG будет работать на стороне Мастера Игры, создавая сцены, детали и справочную информацию.
(Например, я играю в Dungeon World. Я создаю своего персонажа, используя правила Dungeon World, и использую Dungeon World для решения задач, ведения боя и т.д. Но когда я создаю сцену, я использую Miso RPG.)

Могу ли я использовать опубликованные приключения для системы“X” с Miso RPG?

Да. По сути, в Miso RPG есть два варианта. Воспользуйтесь опубликованным приключением, чтобы выбрать варианты. Допустим, вы играете в старомодный модуль "Повелитель лабиринтов". Прочитайте описание одной из комнат и предложите два варианта того, что могло бы в ней произойти. Отыграйте их, а затем переходите к следующему разделу модуля.

Я не знаю, какие кости должны быть у вариантов. Помогите?

Размер кубика - это приблизительный показатель вероятности успеха. Убедитесь, что он подходит для вашей игры, но не переживайте по этому поводу слишком сильно.
Если вы хотите изменить ситуацию, выберите более крупный кубик для менее вероятного исхода.
Если хотите, вы можете увеличить размер кубика для более сложного / веселого / странного варианта.

Почему существует только два варианта (правило №1)?

Я считаю, что быстрее выбрать один из двух вариантов. Это позволяет мне сосредоточиться на том, что важно в сцене. Но вы можете добавить больше вариантов, если хотите. Игра по-прежнему работает так же: назначьте каждому варианту кубик и бросайте его.

Почему игра такая нечеткая?

Miso RPG - это, в конечном счете, свобода и гибкость. Неопределенность намерена для того, чтобы предоставить вам максимальный выбор. Это может затруднить игру, потому что свобода может обременительной. Креативность любит ограничения.
Подумайте о том, на чем вы должны сосредоточиться во время игрового процесса, что вы хотите исследовать. Какие приемы характерны для вашего жанра? Ваша игра посвящена интригам и тайнам, экшену или чему-то еще?
Я предлагаю использовать другие инструменты для обоснования вашего выбора, например, генераторы случайных чисел.
Или вы могли бы просто использовать другую систему. Miso RPG имеет свободную форму и минималистичена, и это может вам не понравиться.

Прочее

Я надеюсь, вам понравится эта минималистичная одиночная RPG. Свяжитесь со мной по email или в twitter.

Miso RPG была вдохновлена Bivius Solo RPG (by Riccardo Fregi), Perfected (by M.A.R. Barker) и Wyaul Hyoiwto (by Norbert G. Matausch).

Спасибо Эрику Ньюдану, Эвандро Роману, Мише Крылову и Торстену П. за их предложения.

Miso RPG распространяется по международной лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

v1.0 - 12.12.2016

v1.1 - 02.03.2017

v1.2 - 24.09.2021