

Игровая механика

Правила игры Мышиная Стража — это вариант многоплановой, глубокой и проработанной игровой механики Burning Wheel, созданной Люком Крэйном, которая была упрощена и адаптирована под нужды игрового мира Мышиных Территорий.


Игровая механика Мышиной Стражи сконструирована так, чтобы игроки меньше отвлекались на использование характеристик, книги правил и бросков кубиков. Это помогает лучше погрузиться в сюжет игры и сосредоточить внимание на взаимодействии с миром, обыгрывании происходящего и ведении диалогов. Однако всё это вовсе не означает, что игровой процесс состоит только из разговоров, скорее он сбалансирован и в нём находится равное место всему.



Персонаж в игре состоит из ряда характеристик. Некоторые характеристики являются описательными, а другие имеют цифровой рейтинг.

Часть описательных характеристик, такие как имя персонажа, имена его родителей, цвет шёрстки или плаща несут сугубо информативную функцию. Также есть описательные характеристики (например, место рождения, друзья, враги, знания), оказывающие влияние на игровой процесс и сюжет истории. Черты, ещё одна описательная характеристика, при помощи которой в разных ситуациях можно влиять на определённые характеристики, имеющие рейтинг.

Особняком стоят Убеждение, Цель и Инстинкт персонажа, хотя они имеют форму описательных характеристик, на самом деле они являются сложными игромеханическими принципами, которые сильно отличают Мышиную Стрелу от прочих игровых систем. О них мы поговорим чуть ниже.



Kenzie

Kenzie is a patient and calm patrol leader. As a veteran of the Weasel War, he's seen many adventures and hardships in his tenure in the Guard. Kenzie is loyal and devoted to his best friend, Saxon. Though they are of different temperaments, Kenzie always consults his friend before taking action.

BIRTH YEAR: 1152 (10)	PARENTS: <i>Alfred & Laurel</i>
HOMER: <i>Driftwood</i>	SINOR: <i>Under the direction of his former mentor, he's become a skilled warrior.</i>
FEAR COLOR: <i>grey</i>	MENTOR: <i>Alfred (deceased)</i>
RANK: <i>Patrol Leader</i>	ENEMY: <i>Anyone who threatens the Weasel Guard.</i>
CLUNK: <i>None</i>	FRIEND: <i>Always the Weasel Guard.</i>

THE ABILITY	SKILL	ABILITY
NATURE (Mouse) 1	RESOURCES 1	
WILL 1	CIRCLES 1	
HEALTH 1		

BELIEF: *It's not what you fight, but what you fight for.*

GOAL: *Lead his patrol and ensure that all members of the guard are able to reach their goals.*

INSTINCT: *Always consult his mentor before taking action.*


SKILL: *Lightning & Thunder 1, Swiftness 1, Leadership 1, Perception 1, Endurance 1, Strength 1, Resilience 1, Agility 1, Reflexes 1, Intellect 1, Charisma 1, Willpower 1, Luck 1.*

TRAIT: *None*

QUOTE: *Stay sharp and ready. There are no shortcuts.*

58

The Mouse Guard



Saxon

Saxon is a fiery and stubborn mouse, famous in the Guard for his skill in battle. Although he has enough experience to be promoted to patrol leader, Saxon passed up the opportunity in order to remain in his friend Kenzie's patrol.

BIRTH YEAR: 1153 (10)	PARENTS: <i>Alfred & Laurel</i>
HOMER: <i>Driftwood</i>	SINOR: <i>Under the direction of his former mentor, he's become a skilled warrior.</i>
FEAR COLOR: <i>Red</i>	MENTOR: <i>Alfred (deceased)</i>
RANK: <i>Patrol Leader</i>	ENEMY: <i>Anyone who threatens the Weasel Guard.</i>
CLUNK: <i>None</i>	FRIEND: <i>Always the Weasel Guard.</i>

THE ABILITY	SKILL	ABILITY
NATURE (Mouse) 1	RESOURCES 1	
WILL 1	CIRCLES 1	
HEALTH 1		

BELIEF: *The best solution is always found at the point of my sword.*

INSTINCT: *Always show my sword at the first sign of trouble.*

SKILL: *Lightning & Thunder 1, Swiftness 1, Leadership 1, Perception 1, Endurance 1, Strength 1, Resilience 1, Agility 1, Reflexes 1, Intellect 1, Charisma 1, Willpower 1, Luck 1.*

TRAIT: *None*

QUOTE: *Stay sharp and ready. There are no shortcuts.*

59

Характеристики с цифровым рейтингом (способности и навыки) применяются для прохождения проверок (проще говоря, при бросках кубиков). Для этого в игре используются шестигранные кубики с особой гравировкой на сторонах: змеи (1, 2 и 3), мечи (4 и 5) и топор (6). Проверки нужны для того, чтобы преодолеть препятствия, с которыми сталкивается патруль в пути.

Существует несколько типов таких проверок: одиночные проверки, встречные проверки и проверки, которые проводятся сериями.

Одиночные проверки применяются, когда нужно преодолеть лёгкое препятствие, такое как короткий переход, постройка убежища, поиск друга, уход за раненым и т.п.

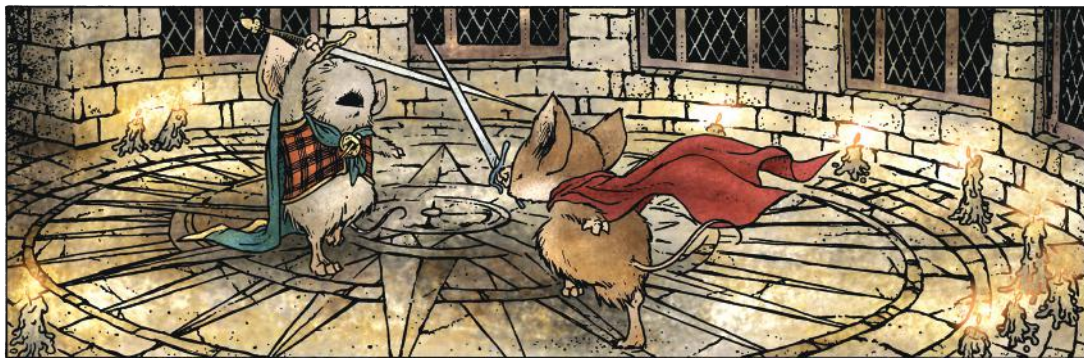
Встречные проверки аналогичны одиночным, но используются при прямом взаимодействии персонажей игроков или при взаимодействии персонажа игрока с персонажем Ведущего. В этом случае проверяются соответствующие способности или навыки обоих персонажей — кто набрал больше успехов, тот и победил в споре, драке и т.п.

Серии проверок используются для преодоления сложных препятствий (ситуаций не имеющих простого решения). В них могут последовательно проверяться разные способности или навыки разных персонажей. Серии проверок проводятся при борьбе с непогодой, воплощении сложных планов, возведении зданий и т.п.



Сложность препятствий на пути игроков выбирает Ведущий, он же сообщает какой навык или какую способность нужно проверить. Игрок может предложить свой способ преодоления препятствия с использованием других способностей или навыков, но применять такой способ без согласия Ведущего запрещено.

Проходя проверку, игрок бросает количество кубиков, равное значению (рейтингу) проверяемой способности или навыка. Если на кубике выпадает знак змеи — бросок провален. Если на кубике выпадает знак мечей или топор — бросок успешен. Если количество кубиков, на которых выпал успех больше или равно сложности препятствия, игрок смог его преодолеть.



Если количество успешных бросков меньше сложности препятствия Ведущий принимает решение какое наказание понесёт персонаж за провал проверки. Первый вариант — просто сообщить, что проверка не пройдена и препятствие не преодолено. Вторым вариантом — это разрешить игроку преодолеть препятствие, но с последствиями для его персонажа. Таким последствием может быть событие, спровоцированное преодолением препятствия, новый сюжетный поворот или наложение особого состояния на персонажа.

Состояния присваиваются персонажу с помощью выдачи особой карточки состояния, находящейся в наборе с игрой. Существуют несколько видов состояний, и все они по-разному негативно влияют на персонажа во время игры. Состояния могут накапливаться за ход Ведущего, а избавиться от них можно только во время хода игрока, использовав для этого проверочные очки.



Проверочные очки игроки получают во время хода Ведущего за использование черт персонажа. Проверочные очки также можно тратить на совершение других действий во время хода игроков, таких как: выполнение побочных заданий, решения личных вопросов, приобретение снаряжения и т.п.

Во время задания у персонажа может быть с собой ограниченное количество снаряжения и экипировки. Полезные предметы вроде верёвки могут пригодиться для преодоления препятствий. Тогда как вооружение или броня помогут персонажу во время конфликта.



Конфликт — это особый вид препятствий, которым обычно (но не всегда) завершается задание. Обычно конфликт задействует сразу всех (или нескольких) персонажей игроков в противостоянии против команды персонажей или одного сильного персонажа (например, змеи) Ведущего. Перед началом конфликта стороны объявляют о целях, которые они преследуют, и рассчитывают свою диспозицию.

По существу, диспозиция — это условная общая "прочность" целой команды, которая рассчитывается по особым правилам на каждый конфликт. Диспозиция учитывает ситуацию, в которой начался конфликт и доступные способности и навыки команды.



Конфликт делится на раунды. Каждая команда имеет три действия в одном раунде. Команды планируют действия одновременно и скрытно от противника, набирая из колоды три карты действий. В любом конфликте можно выбрать только из четырёх действий: атака, защита, ложный выпад или манёвр. Затем каждая сторона открывает по одной карте и сверяется с таблицей, чтобы узнать какую проверку провести и как случившееся отразится на ходе конфликта.

Действия, совершённые сторонами конфликта, снижают значения диспозиций. Как только значение диспозиции одной из команд падает до нуля, вторая команда достигает своей цели в конфликте. Однако, если диспозиция победившей стороны также будет снижена в ходе конфликта (что наверняка случится), это повлечёт за собой последствия — называемые в игре компромисс.

Например, во время конфликта патруль выследил и поймал бандитов, однако, в процессе потерял половину своей диспозиции. Это может означать, что кому-то из стражей было присвоено состояние, или в ходе стычки была повреждена собственность местных жителей, и они остались недовольны, или, возможно, кто-то из бандитов сумел сбежать и потом постарается навредить Страже. В случае, когда победа в конфликте досталась такой ценой, что вы едва его не проиграли, компромисс может не сильно отличаться от поражения.

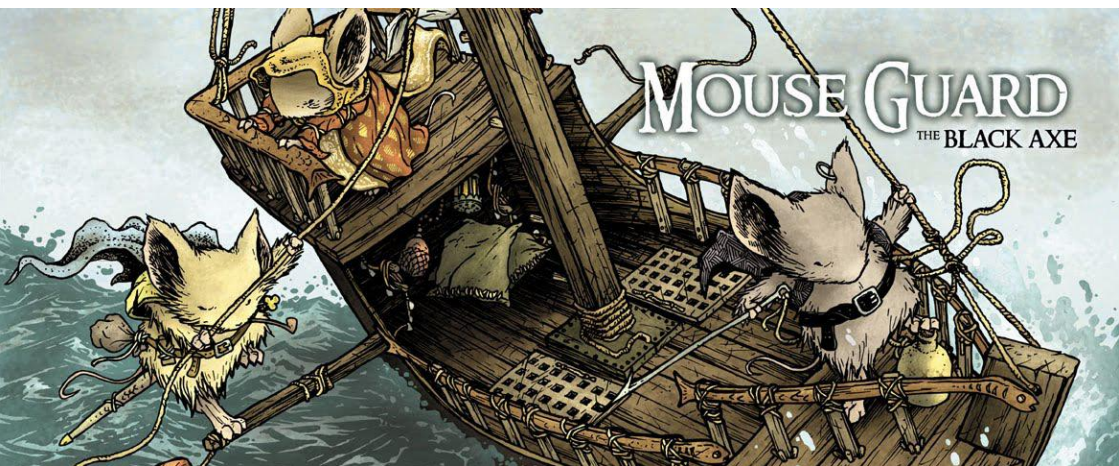


Теперь перейдём к Убеждениям, Инстинктам и Целям. Их присутствие в игре и то, как эти игромеханические принципы влияют на игровой процесс, очень сильно отличает Мышиную Стражу от других известных ролевых проектов. Строго говоря эти принципы полностью определяют то, каким образом живёт персонаж. Кроме того, они являются отправными точками для действий как игроков, так и Ведущего в игре.

Убеждение — это основные ценности персонажа, которые говорят о том, как Ваша мышь смотрит на мир и действует в нём. Например, убеждение, звучащее как "Благоразумие — лучший способ действий!" говорит о том, что персонаж принимает неспешные и обдуманные решения.

Инстинкт — это естественные реакции, которые проявляет персонаж в разных ситуациях. Например, в определённой ситуации персонаж может сразу же поспешить на помощь тем, кто в беде или оказавшись в беде персонаж может тут же сам броситься за помощью к кому-то другому. Это и есть его Инстинкт.

Цель — это то, чего персонаж хочет добиться в ходе каждого задания. Игроки могут ставить перед собой любые выполнимые Цели. Цели персонажей могут не совпадать с целью общего задания и меняться от миссии к миссии.



Следование Цели, Убеждению и Инстинкту персонажа поможет раскрыть его характер, сформировать естественные сюжетные связи и принесёт игроку награду в конце игры. Эти игромеханические принципы также направляют игрока. Если он не знает, что делать или сказать в какой-то ситуации, ему следует просто Перечитать Убеждение, Инстинкт или Цель своего персонажа. Они подскажут как бы персонаж поступил. Получить награду и показать неоднозначность своего персонажа также можно намеренно следуя наперекор своим Убеждениям, Целям и Инстинктам.

Эти же игромеханические принципы подталкивают Ведущего к созданию заданий, которые бы ставили под сомнение Убеждения стражей, воплощению сценариев, в которых проверялись бы их Инстинкты и созданию препятствий на пути к достижению их личных Целей. Если Ведущий не знает, куда направить персонажей или с чем их столкнуть, ему следует перечитать их Убеждения, Инстинкты и Цели. В них точно найдётся то, что сделает задание интересным для игроков и облегчит задачу Ведущему.



Создание и воплощение заданий в Мышиной страже устроено самобытно, но не сложно. Конечно, подготовка требуется, но не такая дотошная, как в некоторых других ролевых играх. Ведущий определяет место действия, исходя из того, чего мышам надо будет достигнуть во время задания. Затем он размещает на их пути две угрозы, которые могут поставить под вопрос выполнение задания. В правилах говорится, что угроза может исходить от погоды, дикой местности, животных или мышей. Две угрозы Ведущий выбирает в качестве основных (они обязательно будут в задании), ещё две он имеет в виду как дополнительные (такие препятствия могут возникнуть, а могут не возникнуть на пути патруля). Такая механика позволяет игре незапланированно меняться в зависимости от действий персонажей.

Будьте уверены, что с самого начала задание обязательно пойдёт не так, как запланировано, поэтому игровая механика рассчитана на то, что даже провал игроков развивает сюжет приключения. В случае провала история не заканчивается, а развитие персонажей не прекращается. Чтобы развивать какой-нибудь навык можно как проходить, так и проваливать его проверку. Такой подход симулирует обучение на собственных ошибках. Также, можно использовать черты своего персонажа, чтобы мешать ему при прохождении проверок — это делает игру более насыщенной в плане событий и приносит проверочные очки, которые можно потратить на совершение действия в ход игроков (как говорилось ранее).



В конце каждой игры Ведущий и игроки вместе обсуждают игру и развитие персонажей. На обсуждении принимается решение, кого из игроков и за что наградить очками личности и очками судьбы. Эти очки — бонусы, которые можно использовать на следующем задании. С помощью очков личности и очков судьбы можно разными способами увеличивать количество бросаемых при проверках кубиков (что увеличивает шансы на прохождение проверок).

Механикой игры также предусматриваются долгосрочные награды в виде развития персонажа, а также постепенного улучшения одних его навыков и приобретения новых.