

# nicotine girls

a roleplaying game by Paul Czege

*hold on to your dreams*

Никотиновые девочки – это ролевая игра про девочек – трудных подростков в поисках своего счастья.

## Создание персонажа

Персонажи – это девушки в возрасте от 16 до 19 лет.

### Мотивации

Начните с того, что распределите 6 очков между двумя Мотивациями: Надежда и Страх. Вы не можете потратить все шесть очков только на одну Мотивацию.

### Методы

Ваш персонаж имеет четыре Метода: Секс, Деньги, Слезы и Курение. Два Метода будут иметь на старте значение 2, два оставшихся будут иметь значение 1.

### Мечты

Опишите жизнь или ситуацию, о которой мечтает ваш персонаж.

## Разрешение конфликтов

В игре используется кубик d10 для разрешения конфликтов.

Когда никотиновая девочка хочет чего-то добиться (как например, победить в споре или привлечь внимание парня, который намного старше ее), игрок определяет ее Мотивацию и выбирает Метод, который она будет использовать из Секса, Денег и Слез. Игрок кидает такое количество кубиков, которое равно значению его Мотивации. Успешными считаются те кубики, на которых выпало значение равное или меньшее выбранному Методу. Результат броска отыгрывается игроком и мастером. Если есть хотя бы один успех, то намерения персонажа реализованы. В противном случае исход считается неудачным и приносит персонажу боль и разочарование.

В этой игре не предполагается разрешение конфликтов между игроками.



### Курение

Игрок, который хочет увеличить шансы на успех в предстоящем конфликте, может позвать выкурить по сигарете любого игрока или неигрового персонажа и попросить у него совета. Если персонаж воспользуется данным ему советом в предстоящем конфликте, то игрок добавляет дополнительные кубики к броску, количество которых равно Курению персонажа. Если игрок решает не пользоваться полученным советом, то он должен уменьшить количество кубиков на значение своего Курения.

Если в случае вычитания Курения из броска, количество кубиков уменьшается до нуля или уходит в минус, это считается автоматическим провалом. Это правило может показаться очень жестким, но данный момент смягчается тем фактом, что игрок всегда может добавить к броску Страха дополнительные кубики (про Страх смотри ниже) чтобы выбраться из отрицательных значений или увеличить свои шансы. В результате этого действия персонаж, скорее всего, справится с поставленной задачей, но повествование в целом обрстет дополнительными неприятностями и жизненным хаосом. Таким образом, с каждым конфликтом, никотиновая девочка будет все больше приближаться к тому окончанию игры, в котором остается все меньше возможностей для достижения ее Мечты.

## Надежда

Если персонаж использует Надежду в качестве Мотивации в конфликте и проваливает бросок, он не может больше использовать Надежду в качестве Мотивации до конца этой сессии. Если персонаж использовал Надежду в качестве Мотивации и сделал успешный бросок, то его Страх уменьшается на 1. Никотиновая девушка, которая использует Надежду в течение игровой сессии и ни разу не теряет ее, повышает свою Надежду на 1.

## Драка

Чтобы причинить кому-либо физическую боль в драке, необходимо сделать бросок Страха, где успехом будет считаться 1. Если это драка с парнем, то необходимо два успеха. Если это драка с другой девочкой, то достаточно одного успеха.

## Страх

Игрок может добавить к Страху своего персонажа несколько очков в любой момент игры, вводя в жизнь девочки дополнительные проблемы из списка ниже. Мастер определяет подробности этих проблем.

Смерть парня/мужа 10  
Развод/Разрыв 7  
Тюремный срок 6  
Смерть близкого члена семьи 6  
Серьезное ранение или болезнь 5  
Брак 5  
Увольнение с работы 5  
Примирение с парнем/мужем 5  
Изменение здоровья члена семьи 4  
Беременность 4  
Сексуальные проблемы 4  
Прибавление в семье 4  
Изменение финансового статуса 4  
Смерть близкого друга 4  
Смена работы 4  
Занять более 10000\$ 3  
Проблемы с кредитом или ипотекой 3  
Изменение обязанностей на работе 3  
Проблемы с родственниками мужа/парня 3  
Выдающиеся личные достижения 3  
Муж/парень начинает/прекращает работать 3  
Поступление или окончание школы 3  
Изменение условий жизни 3  
Проблемы с начальством 2  
Смена графика 2  
Смена жилья 2  
Смена школы 2  
Изменение привычного досуга 2  
Изменение церковных мероприятий 2  
Изменение социальной активности 2  
Занять менее 10000\$ 2  
Семейная встреча 1  
Изменение привычного рациона 1  
Отпуск 1  
Мелкое правонарушение 1

## Конец игры

В конце игрок делает бросок Надежды, при котором успехом считается 1, и рассказывает, чем закончилась история его персонажа. Два успеха означают, что девочка достигла своей Мечты.

## Ссылки

Сайт автора игры - <http://www.halfmeme.com>

Обзор системы на русском языке -

[http://ru.rpg.wikia.com/wiki/Nicotine\\_Girls](http://ru.rpg.wikia.com/wiki/Nicotine_Girls)



## Перевод

Перевод осуществил Chip\_Tomsk