

Глава 13

Ведение игры

Поджанров фэнтези много. У каждого — свой, особый антураж и свои рекомендации для ведущего. Правила Dungeon World создавались для игры в определённом антураже: игры по миру эльфов, орков, драконов и магии, где жуткая опасность идёт рука об руку с беззаботными приключениями. Эта глава поможет провести именно такую игру.

Игроки, действуя руками персонажей и бросая кубики, следуют определённым правилам. В Dungeon World правила есть и у ведущего. Во время игры вам придётся принимать решения, разрешать спорные ситуации и описывать игровой мир. Правила предоставляют ведущему структуру, помогающую в этом и направляющую ход игры.

В этой главе вы не найдёте советов ведущему. Она содержит именно правила по ведению игры.

Основа вождения

Вождение по Dungeon World основано на **замыслах, принципах и ходах ведущего**. Замыслы определяют, ради чего вы вообще участвуете в игре. Принципы направляют вас, не позволяя забыть о замыслах. Ходы — это конкретные, ежеминутные действия, которыми вы будете двигать игру. Их совершают, когда игроки проваливают бросок, когда того требуют правила и когда игроки смотрят на вас в ожидании того, что будет дальше. Ходы помогают сохранять целостность истории и динамику игры.

Замыслы, принципы и ходы ведущего — это такие же правила игры, как и правила по урону, характеристикам и ОЗ. К изменению или отказу от них стоит подходить с тем же вниманием, что и к любому правилу*****.

Как вести игру

В роли ведущего вам предстоит:

- описывать ситуации;
- следовать правилам;
- делать ходы;
- пользоваться заготовками.

Игроки лишь описывают, что говорят, думают и делают персонажи. Ваша роль сложнее: ведущий отвечает за всё остальное. Что это значит?

Прежде всего вы каждый раз **описываете непосредственное положение, в котором находятся персонажи**. С этого вы начинаете сессию, так возобновляете игру после перерыва на обед или возвращаете к ней внимание после того, как вместе с игроками посмеялись над отличной шуткой. Рассказывайте игрокам, что окружает их героев, ясно и чётко.

Чтобы завладеть вниманием, используйте ощущения и подробности. Ситуация — это не просто бегущий в сторону персонажей орк; это бегущий к ним обезумевший, измазанный кровью орк, размахивающий огромным молотом и изрыгающий грязные ругательства. Даже если персонажам не видна вся картина, описание звуков клацающей брони и волочащихся ног может быть столь же ярким.

О положении игроков редко можно сказать: «Всё отлично, не о чем беспокоиться». Герои — авантюристы, ищущие приключений на свою голову, так что ставьте их в ситуации, которые нельзя игнорировать.

Описывая положение персонажей, всегда завершайте его вопросом: «Что ты делаешь?» Dungeon World — игра про риск и приключения! Изображайте ситуации, требующие от героев ответа.

С самого начала игры следите за тем, что она **проходит по правилам**. Конечно же, это касается не только правил ведущего, но и ходов игроков. Заметить момент, когда необходимо использовать один из ходов персонажей, — обязанность всех за игровых столом, включая и вас. Когда игрок совершает требующее хода действие, прервите его и спросите, не пытается ли он прибегнуть к правилам.

Использование ходов — важная часть игры. Ваши ходы отличаются от ходов игроков: о них речь пойдёт ниже, но прежде всего ваши ходы — это кирпичики повествования, составляющие ход игры.

Следуя описанным правилам, **используйте свои заготовки**. Может возникнуть ситуация, когда вам будет известно что-то, неизвестное игрокам, и это знание можно применить, чтобы сделать ход. Скажем, волшебник колдует и привлекает нежелательное внимание. Пусть игроки пока не знают, что это внимание — мрачный взгляд демона двумя этажами ниже, зато об этом знаете вы.

Замыслы

Ваши замыслы определяют цели, которых вы будете стремиться достичь в каждое мгновение игры в Dungeon World.

- Изображайте фантастический мир.
- Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
- Игратьте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Всё, что вы говорите и делаете за игровым столом и вне его, должно быть направлено на достижение этих трёх целей, и никаких иных. Вашей целью не должно становиться то, что не входит в список выше. Не пытайтесь одержать победу над игроками или испытать их умение обезвреживать сложные ловушки. Ведите игру не для того, чтобы пригласить игроков погостить в искусно созданном вами мире. Не стремитесь убить персонажей игроков (хотя ваши монстры вполне могут этого жаждать). И никогда не ведите игру, чтобы рассказать остальным сюжет, придуманный вами заранее.

Ваш первый замысел — **изображать фантастический мир**. Dungeon World — это игра про мужество, находчивость и отвагу перед лицом тьмы и злого рока. Это история отважных героев, решивших провести жизнь в поисках приключений и погоне за достойной наградой. Ваша обязанность — участвовать в ней, показывая игрокам мир, где такие приключения можно найти. Без вмешательства героев мир может погрузиться в хаос или оказаться уничтоженным, а иногда, чтобы помешать этому, не хватит даже их усилий. Изображение этого фантастического мира ложится на ваши плечи. Покажите игрокам чудеса мира, в котором живут их герои, и поддерживайте их взаимодействие с ним.

Чтобы **наполнить жизнь персонажей приключениями**, вместе с игроками создавайте мир интересный и меняющийся. Искатели приключений всегда ставят палки в колёса той или иной угрожающей миру опасности — поощряйте такие действия в игре и способствуйте им.

Приключения в Dungeon World никогда не предписывают игрокам образ действий. Игровой мир должен являться динамично меняющимся значимым местом, в котором свои цели преследуют как могущественные, так и ничтожные. Игрокам неизбежно придётся действовать, когда интересы героев разойдутся с игровым миром или его обитателями. Ваша задача — честно изображать последствия их действий.

А вот как нужно **играть, чтобы узнать, что произойдёт дальше**. Вам, как и игрокам, неизвестно, как персонажи поведут себя в изображаемом вами мире и как изменят его. Вы все — участники большого, общего, создающегося на ваших глазах приключения. Так что не стоит заглядывать слишком далеко вперёд. Правила игры будут мешать этому. Поверьте, наблюдать за непредсказуемыми поворотами событий игры очень интересно.

Принципы

- Рисуйте карты, оставляя белые пятна.
- Обращайтесь к персонажам, а не к игрокам.
- Погрузитесь в фантастическое.
- Делайте ходы, следующие из повествования.
- Не произносите названия ходов вслух.
- Вдохните жизнь в каждого монстра.
- Дайте каждому персонажу имя.
- Задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами.
- Будьте фанатом персонажей игроков.
- Помните об опасности.
- Начинайте с повествования и заканчивайте им.
- Мыслите за рамками текущей сцены.

Принципы являются вашим руководством к действию. Когда приходит пора сделать ход, у вас часто будет замысел того, что может произойти дальше. Рассмотрите его в свете принципов и, если он им соответствует, смело используйте в игре.

РИСУЙТЕ КАРТЫ, ОСТАВЛЯЯ БЕЛЫЕ ПЯТНА

Dungeon World по большей части существует в воображении участников игры, но карты помогут всем вам представлять мир одинаково. Вам не обязательно рисовать их самому, но каждый раз, когда в ходе игры упоминается новое место, обозначьте его на карте.

Рисуя карту, не пытайтесь завершить её. Оставьте пространство для неизведанного. В ходе игры вас наверняка посетит множество идей, а действия игроков предоставят вам неплохую основу для творчества. Позвольте своим картам меняться и расширяться.

Не используй моё настоящее имя!

— Кевин. «Фриски Динго»

ОБРАЩАЙТЕСЬ К ПЕРСОНАЖАМ, А НЕ К ИГРОКАМ

Обращение к персонажам означает, что не стоит говорить: «Антон, что Данвик будет делать с этим духом?», а лучше спросить: «Данвик, что ты собираешься делать с этим духом?» Такой подход фокусирует внимание на происходящем в игре, а не на сидящих вокруг игрового стола.

Это важно и для повествования. Общаясь с игроками напрямую, вы можете забыть о важных для ходов подробностях, которые могут быть очевидными персонажам. Поскольку ходы всегда основываются на действиях персонажей, представляйте происходящее через персонажей, а не игроков, которые их изображают.

ПОГРУЗИТЕСЬ В ФАНТАСТИЧЕСКОЕ

Волшебство, новые горизонты, боги, демоны и отродья: мир фэнтези полон волшебства и загадок. Живите ими при подготовке игры и во время вождения. Фантазируйте в разных масштабах. Представьте летающие города или острова, высеченные из тела погибшего бога. Деревенских мудрецов и их верных духов или статую, к которой на удачу прикасаются местные разбойники. Персонажи игроков — интересные личности, обладающими божественным, боевым или мистическим даром. Мир вокруг них должен быть столь же увлекательным.

ДЕЛАЙТЕ ХОДЫ, СЛЕДУЮЩИЕ ИЗ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Делая ход, вы выбираете один из элементов повествования и оборачиваете его против персонажей. Источником хода всегда должно служить повествование. Ходы помогают сфокусироваться на одном аспекте текущей ситуации и сделать с ним что-то интересное. Что вообще происходит? Какой ход будет иметь смысл?

НЕ ПРОИЗНОСИТЕ НАЗВАНИЯ ХОДОВ ВСЛУХ

Нет лучше способа разрушить целостность игры, чем сказать игрокам, какой именно ход вы делаете. Ходы являются указаниями для вас, а не тем, о чём следует говорить вслух.

Никогда не показывайте игрокам, что вы просто выбираете ход из списка. Вы знаете, что работоторговцы похитили Омара, потому что вы сделали ход *поставьте кого-то в сложную ситуацию*, но покажите это игрокам как следствие действий их героев, поскольку это оно и есть.

ВДОХНИТЕ ЖИЗНЬ В КАЖДОГО МОНСТРА

Монстры — это невероятные создания, обладающие собственными мотивациями, простыми или сложными. Наделите каждого монстра подробностями, делающими его живым: запахом, звуками, внешним видом. Дайте достаточно, чтобы тот казался настоящим, но не печальтесь, если его убьют или свергнут. Этим и должны заниматься герои!

ДАЙТЕ ИМЯ КАЖДОМУ ПЕРСОНАЖУ

У всех, с кем будут разговаривать персонажи игроков, есть имя. Скорее всего, у них есть и личность, и собственные цели, и убеждения, но их можно придумать по ходу игры. Начните с имени.

ЗАДАВАЙТЕ ВОПРОСЫ И РУКОВОДСТВУЙТЕСЬ ОТВЕТАМИ

Играя, чтобы узнать, что произойдёт, проявите любопытство и откажитесь от видения всей картины происходящего. Если вы чего-то не знаете или не можете придумать сходу, спросите игроков и пользуйтесь их ответами.

Самый простой вопрос — «что ты делаешь?». Им должен завершаться каждый сделанный ход, и не обязательно спрашивать именно того, против кого ход был сделан. «Колдун взмахом жезла разрывает заклинание Рафа. Финнеган, оно прикрывало тебя. Что будешь делать?»

Ещё стоит спросить о том, что было, что истинно сейчас и что может произойти дальше. Спросите жреца о богах, мага — о магии, но не застревайте в шаблонах. Вдруг вор тоже разбирается в богах?

БУДЬТЕ ФАНАТОМ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Относитесь к персонажам игроков как к героям любимой книги, фильма или сериала: радуйтесь их победам и печальтесь, когда те терпят неудачу. Не подталкивайте их в определённом направлении, а участвуйте в рассказе про них и их свершения.

МЫСЛИТЕ ОПАСНО

Всё существующее в мире — мишень. Мыслите как Чёрный Властелин: в мире нет ничего святого, а жизни ничего не стоят. Опасности может подвергнуться всё, и всё может быть уничтожено. Ни одно из ваших творений не находится в безопасности. Когда ваш взор падает на одно из них, придумайте, как подвергнуть его опасности, сокрушить или разрушить. Мир меняется. Без вмешательства игроков — к худшему.

НАЧИНАЙТЕ С ПОВЕСТВОВАНИЯ И ЗАКАНЧИВАЙТЕ ИМ

Всё, что делаете вы и игроки, исходит из повествования и перетекает в него же. Когда игрок делает ход, он совершает действие в рамках сюжета, который это действие спровоцировал, следует правилам и получает итог. Делая ходы, убедитесь, что они следуют из повествования.

МЫСЛИТЕ ЗА РАМКАМИ СЦЕНЫ

То, что вы — фанат персонажей игроков, не значит, что все важные события в игре должны разворачиваться на их глазах. Иногда местом для наилучшего хода является соседняя комната, другая часть подземелья или даже город. Сделайте ход в другом месте и покажите персонажам его итог, когда он окажется в поле внимания.

Ходы

Когда все сидящие за игровым столом обращаются к вам, желая узнать, что же произойдёт дальше, выберите один из описанных ниже ходов. Каждый ход — это конкретное событие, происходящее в игровом повествовании. Ходы не являются ключевыми словами или особыми терминами: например, *расходуйте их запасы* буквально означает, что персонажи лишаются чего-то тем или иным образом.

- Используйте ход монстра, угрозы или места.
- Откройте неприятную истину.
- Покажите признаки надвигающейся угрозы.
- Нанесите урон.
- Расходуйте их запасы.
- Оберните их ход против них.
- Разделите их.
- Предоставьте возможность, подходящую классу.
- Покажите недостаток их класса, расы или снаряжения.
- Предоставьте возможность, просто так или за цену.
- Поставьте кого-то в сложную ситуацию.
- Опишите возможные последствия или цену и переспросите.

Никогда не произносите названия ходов вслух: это один из ваших принципов. Каждый ход должен оказаться реальным событием, происходящим с персонажами. «Уклонившись от дубины неповоротливого людоеда, ты спотыкаешься и падаешь. Меч выскальзывает из твоих рук и пропадает в темноте. Ты, кажется, заметил, куда он упал, но людоед ковыляет в твою сторону. Что будешь делать?»

Завершайте любой ход вопросом «Что ты делаешь?». Ходы являются средством воплощения замыслов, один из которых — *наполнить жизни персонажей приключениями*. Когда заклинание выходит из-под контроля или под ногами проваливается пол, героям надо принять решение или последствия своего бездействия.

Глядя на видение, он хотел замереть на месте, но у бездействия тоже есть последствия.

— «Дюна»

Когда делать ход

Ход необходимо сделать, когда:

- все сидящие за столом ждут, что произойдёт дальше;
- игроки предоставляют вам отличную возможность;
- на броске выпадает 6-.

Обычно, когда игроки смотрят на вас с ожиданием, необходимо сделать мягкий ход, а в остальных случаях — жёсткий.

Когда игрок описывает действие и спрашивает, сработало ли оно, или «что он мне отвечает?». Вот типичный пример того, как игрок ждёт от ведущего обратной связи. Когда пришла ваша очередь описать реакцию мира на действия героев, можно делать ход.

Мягкий ход — это ход, не несущий немедленных и неотвратимых последствий, то есть для героев всё не так уж плохо: например, игрокам можно сказать, что их ждут сокровища, если они смогут одолеть охраняющего их голема (*предоставьте возможность, просто так или за цену*). Или всё плохо, но последствий можно избежать: гоблины-лучники выпускают стрелы (*покажите признаки надвигающейся угрозы*), но есть время уклониться.

Проигнорированный мягкий ход предоставляет вам отличную возможность сделать ход жёсткий. Если персонажи стоят на месте, когда к ним несётся рой стрел — самое время сделать ход *нанесите урон*.

Жёсткие ходы несут необратимые последствия. Нанесение урона — это почти жёсткий ход, ведь восстановление ОЗ потребует от героев особых усилий. Впрочем, когда есть возможность сделать жёсткий ход, ничто не мешает заменить его на мягкий, если так будет лучше для повествования. В жизни персонажей бывают и светлые полосы.

Выбор хода

Выбирая ход, прежде всего смотрите на очевидные последствия вызвавшего его действия. Если вы что-то придумали, обдумайте это, убедитесь, что ваша идея соответствует замыслам и принципам, и воплотите её в игру. Пусть ходы множатся, как снежный ком. Стройте историю на успехе или провале прошлых ходов персонажей и ваших.

Если ваша первая мысль: «Действие не повредит героям сейчас, но отзовется в будущем», — отлично! Это часть ваших принципов (*мыслите за рамками текущей сцены*). Запомните этот момент и напомните персонажам о нём, когда придёт время.

Совершение хода

Деля ход, не забывайте о своих принципах. В частности, никогда не произносите название хода вслух и обращайтесь к персонажам, а не к игрокам. Ваши ходы — это не механические действия, о которых следует знать сидящим за игровым столом, а конкретные события, которые происходят с персонажами в вашем общем вымышленном мире.

Заметьте, что хотя *нанесите урон* — это ход, другие ходы могут быть не менее опасны. Когда людоед бросает тебя в каменную стену, ты получаешь урон***** точно так же, как если бы он ударил тебя кулаком.

После каждого своего хода, спросите игрока: «Что ты делаешь?»

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ХОД МОНСТРА, УГРОЗЫ ИЛИ МЕСТА

У каждого монстра и ряда мест свои ходы. Ход монстра или места описывает, на что они способны, например «бросить кого-то» или «стать мостом между мирами». Если в ходе игрока (скажем, *руби и кромсай*) сказано, что монстр атакует героя, сделайте его жёсткий ход.

Свои ходы есть и у глобальных угроз истории. Используйте их, чтобы ввести угрозу в игру (это может вызвать появление новых монстров).

Истина освободит тебя. Но не раньше, чем покончит с тобой.
— «Бесконечная шутка»

ОТКРОЙТЕ НЕПРИЯТНУЮ ИСТИНУ

Неприятная истина — это любой факт, в который игроки предпочли бы не верить. Комната полна ловушек. Услужливый гоблин — шпион. Позвольте игрокам осознать, в какую глубокую яму они угодили.

Омар идёт!
— «Прослушка»

ПОКАЖИТЕ ПРИЗНАКИ НАДВИГАЮЩЕЙСЯ УГРОЗЫ

Очень гибкий ход. Угроза — любая неприятность, которая вот-вот наступит. Этот ход говорит, что будет, если персонажи не вмешаются.

Тот, кто побеждает силой, побеждает лишь наполовину.
— «Потерянный Рай»

НАНЕСИТЕ УРОН

Нанося урон, выберите одну из опасностей, угрожающих здоровью персонажа в повествовании, и воспользуйтесь ею. Персонаж сражается с ящеролодом? Тот пронзает героя копьём. Герой привёл в действие ловушку? На его голову обрушиваются камни.

Размер наносимого урона определяется его источником. В некоторых случаях этот ход может включать обмен уроном, когда персонаж игрока, в свою очередь, наносит вред противнику.

Итоговый урон обычно определяется броском. Когда персонаж получает урон, скажите игроку, какой кубик кинуть. Вам самим нет нужды брать кубики, а если игрок боится решать судьбу своего персонажа, он всегда может попросить другого игрока бросить кубики за него.

РАСХОДУЙТЕ ИХ ЗАПАСЫ

Выживание в подземелье или другом опасном месте во многом зависит от запасов. Этим ходом вы лишаете героев одного из их запасов: оружия, брони, лечения, активного заклинания. Их не обязательно навсегда истощать или уничтожать: мощный удар врага может выбить меч из рук героя, далеко отбросив его, но не расколоть.

Опасность всегда настигает, когда кажется, что всё в порядке.
— Камбей Шимада. «Семь самураев»

ОБЕРНИТЕ ИХ ХОД ПРОТИВ НИХ

Подумайте над преимуществом, которое даёт персонажам ход, и превратите его в недостаток. Другой вариант этого хода: дайте такое же преимущество кому-то замышляющему недоброе против героев. Если Айви узнала, что люди герцога Хорста наступают с востока, возможно, её, в свою очередь, заметил их разведчик.

РАЗДЕЛИТЕ ИХ

Сложно представить положение худшее, чем оказаться посреди бушующей битвы окружённым со всех сторон совомедведями: но одно из таких — оказаться посреди подобной битвы без прикрывающего спину верного союзника.

Разделение персонажей может проявляться в чём угодно, от потери друг друга в пылу сражения до телепортации в отдалённый конец подземелья, но, в чём бы оно ни выражалось, оно непременно ведёт к неприятностям.

Предоставьте возможность, подходящую классу

Вор обезвреживает ловушки, крадётся и взламывает замки. Священник связан с богами и мёртвыми. У каждого класса есть сильная сторона, и стоит дать игрокам шанс выделиться именно ею.

Это не обязательно должен быть класс, который участвует в игре. Иногда путь к сокровищам преграждает дверь, а вора рядом нет. Такие ситуации бросают вызов изобретательности игроков и их умению договариваться. Если всё, что у тебя есть, — это окровавленный топор, каждая проблема начинает походить на череп, не так ли?

Покажите недостаток класса, расы, снаряжения

Своя слабая сторона есть у всего. Орки могут особенно жаждать эльфийской крови. Магия священника может потревожить сон дремлющих тёмных сил. Факел, освещающий путь, может привлечь внимание таящихся во тьме глаз.

Это лучшие условия, на которые ты можешь рассчитывать.
Я не скажу, что ты можешь спастись. Потому что не можешь.
— Антон Чигур. «Старикам тут не место»

Предоставьте возможность, просто так или за цену

Покажите персонажам желанное: богатство, силу, славу. Конечно, за обретение всем этим придётся заплатить, если вы так решите.

Помните, всё начинается с повествования. Не стоит говорить: «Тут безопасно, так что можете разбить лагерь, если устали». Сделайте это частью истории: «Благословение Хелфрета всё ещё окружает расколотый алтарь. Это неплохое, укромное место, но песнопения, доносящиеся из ритуального зала, становятся громче. Что будете делать?»

Сделай это, Джулия!
— Винстон. «1984»

Поставьте кого-то в сложную ситуацию

Сложная ситуация — это ситуация, в которой персонаж должен сделать тяжёлый выбор. Поместите героя или того, о ком он заботится, на пути уничтожения. Чем тяжелее выбор, тем сложнее ситуация.

Опишите возможные последствия или цену и переспросите

Этот ход хорош, когда игроки делают что-то, не описывающееся ходом, или проваливают ход. Конечно, желаемого можно достичь — если заплатить за это нужную цену, или смириться с последствиями.

Например, персонажи могут переплыть заполненный акулами ров, прежде чем их сожрут, но для этого потребуется отвлекающая приманка. Сделайте последствия ясными не только для игроков, но и для их героев: замеченные акулы могут выглядеть бешеными от голода.

Ходы подземелья

Эти ходы образуют особый набор, позволяющий создавать или менять подземелье в процессе игры. Используйте его, когда игроки исследуют враждебное место, не продуманное вами от и до. Не забывайте о карте: почти все эти ходы ведут к появлению новой комнаты или элемента.

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.

- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.
- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

Эти ходы, как и другие, делаются, когда все смотрят на вас с ожиданием, когда возникает интересная возможность или в случае провала броска. Особенно они годятся для ситуаций, когда персонажи входят в новую комнату или коридор и хотят узнать, что там находится.

ИЗМЕНИТЕ ОКРУЖЕНИЕ

Окружение — это общая атмосфера места, где находятся персонажи: ветвящиеся туннели, искривлённые деревья, безопасная тропа... Этим ходом вы можете представить новый антураж: туннели постепенно изгибаются, лес становится истлевшими и зловещим, тропинка кончается и персонажи вступают в чащу. Используйте этот ход, чтобы разнообразить местность на пути персонажей и населяющих её созданий.

УКАЖИТЕ НА НАДВИГАЮЩУЮСЯ УГРОЗУ

Если в подземелье в ожидании игроков томится нечто, с помощью этого хода можно показать его следы и признаки. Опишите следы дракона в грязи или слизистый след желатинового куба.

ВВЕДИТЕ НОВУЮ ФРАКЦИЮ ИЛИ ВИД СОЗДАНИЙ

Вид созданий описывает широкую категорию монстров: орки, гоблины, ящеролюды, нежить... А фракция — это группа созданий с общей целью. Добавив новый вид или фракцию в игру, вы можете делать угрожающие персонажам ходы от этих созданий.

Введение включает явное столкновение или чёткую информацию. Не мелочитесь: у игроков должна быть стройная картина того, что вы показываете. Это не значит, что надо действовать в лоб: глава злобной секты не обязан размахивать плакатом и вопить на адских языках. Жёсткое применение этого хода переходит в боевую сцену или атаку из засады.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ УГРОЗУ ФРАКЦИИ ИЛИ ВИДА СОЗДАНИЙ

После того как персонажи узнали о фракции или виде созданий, вы можете использовать ходы монстров этого типа.

Смотрите на фракции и виды широко. Орков сопровождают охотничьи варги. Безумному культу может служить нежить или монстры из глубин бездны. Вы часто будете делать этот ход не задумываясь, а просто красиво вводя в игру уже заготовленные идеи.

Единственный путь вперёд — вниз.
— Кобб. «Начало»

ЗАСТАВЬТЕ ИХ ВЕРНУТЬСЯ НАЗАД

Взгляните на места, нанесённые на карту. Есть ли там что-то полезное, но не найденное игроками? Можете ли вы добавить новое препятствие, преодолимое, если вернуться назад? Не находится ли ключ от преградившей путь героев двери где-то в прошлых комнатах?

Возвращаясь назад, покажите результат, который время принесло покинутым персонажами местностям. Какие новые угрозы появились после их ухода? О чём они забыли и что ожидает их возвращения?

С уходом персонажей время не замирает. Пришлите подкрепление, обрушьте стены, несите хаос — пусть подземелье тоже развивается.

Представьте богатства за цену

Чего желают игроки? Чем они готовы пожертвовать ради этого? Расположите желанный предмет вне досягаемости. Выберите нечто, ограничивающее персонажей: время, очки здоровья, снаряжение. Найдите способ дать им желаемое, но ценой потери чего-то ещё.

Проще всего соблазнить героев богатствами, не связанными с их основной целью. Остановятся ли они, чтобы вынуть рубиновые глаза идола, зная, что жертвоприношение всё ближе? Используйте этот ход, чтобы узнать.

Бросьте вызов одному из персонажей

Чтобы бросить вызов персонажу, посмотрите, в чём он хорош. Поставьте перед вором запертую дверь, покажите священнику служителей враждебного бога. Дайте волшебнику исследовать мистические тайны. Пускай воину встретится пара врагов с толстыми черепами. Предоставьте персонажам возможность блеснуть.

Другой способ бросить вызов персонажу — найти его слабое место или дело, которое он не закончил. Если на совесть барда давит искусная ложь, что он предпримет, когда кто-то узнает правду? Если волшебник призывает демонов, что случится, когда об этом пойдут слухи?

Этот ход помещает персонажа в центр внимания, пусть на минуту. Постарайтесь дать такой момент каждому персонажу на сессии.

Типичные ситуации

В игре по *Dungeon World* часто будут возникать определённые ситуации. Вот как с ними обращаться.

Бои

Рано или поздно клинки выйдут из ножен, персонажи начнут *рубить и кромсать* монстров и *встанут на защиту* друг друга, но не думайте, что бой — лишь обмен уроном: монстры могут пытаться взять персонажей в плен или что-то от них защищать. Помните, ради чего затевался бой, чего хочет достичь каждая сторона и как это повлияет на ход битвы.

Ни один уважающий себя монстр не стоит на месте, когда его пытаются убить. Бои должны быть динамичными сценами, где существа входят в радиус поражения и выходят из него, занимают укрытия, или отступают. Иногда может меняться само поле боя. Пусть ваши монстры совершают действия, на которые игроки будут вынуждены отвечать. Даже в бою старайтесь использовать ходы помимо *нанесите урон*.

Обязательно дайте шанс подействовать всем героям и знайте, где в хаосе битвы находится каждый участник. В случае сложного столкновения набросайте карту, чтобы каждый за столом мог представить себе происходящее и описывать свои действия соответственно.

Ловушки

Ловушки можно подготовить заранее, или придумать спонтанно, исходя из результатов ходов. Если не установлено, что место безопасно, в нём всегда может таиться ловушка.

Ловушку игроки могут обнаружить с помощью хитрого плана, *чувства ловушек* или *распознавания реальности*. Если игрок описывает действие, не требующее хода, но позволяющее ему обнаружить ловушку, не скрывайте её: ловушкам не позволено нарушать правила.

Персонажи

Мир вокруг героев населяет множество персонажей: кузнецы-гномы, мудрые эльфы, люди всевозможных рас и размеров. Ваши персонажи — не бездумные марионетки, но вместе с тем основное внимание в игре будет уделяться не им. Изображайте их полноценными личностями*****, у которых есть свои цели и способы их добиться. Используйте их, чтобы показать, на что похож игровой мир. Пусть игроки станут свидетелями того, как обычные люди гонятся за славой или аристократы пытаются возвысить свой народ.

Часть приключений может целиком проходить не в отдалённом подземелье, а в населённой местности. Часть классов, особенно бард, являются мастерами интриги, способными использовать других людей как свои орудия. Не избегайте этих ситуаций: будьте фанатом персонажей игроков — дайте им интересных и неоднозначных личностей, с которыми можно взаимодействовать.

Как и подземелья, ваши персонажи будут меняться со временем. Появление героев в их жизни может вдохновить их или вызвать их гнев. Действия персонажей игроков изменят мир в лучшую или худшую сторону, а встреченные ими люди запомнят это. Когда герои возвращаются через город, к которому в свой прошлый визит были немилосердны, покажите им, как преобразились его обитатели. Может быть, они стали более осторожными? Обратились в новую веру? Жаждают мести?

Хотя отношения между персонажами игроков описываются Узами, отношения с персонажами ведущего заданы менее прочно. Если игроки хотят завязать надёжные и длительные отношения с другими обитателями мира, им придётся действовать. Помни: «Что ты делаешь?» — это вопрос, столь же хорошо подходящий к ситуации, когда возможный союзник или враг открывает тебе свои надежды и страхи, как и к ситуации, когда тебе угрожает острое вражеского клинка.

Глава 14

Первая сессия

Первая сессия игры по Dungeon World начинается с создания персонажей. Создание персонажей одновременно является и созданием мира: выбранные игроками характеристики персонажей и их ответы на ваши вопросы определяют облик игрового мира, населяющих его существ и происходящие события.

Эта глава предназначена для ведущего, поэтому она обращена к вам как к обладателю этой роли. Для игроков первая сессия ничем не отличается от остальных: они так же играют за своих персонажей, словно те являются настоящими людьми, и исследуют подземелья. Вам же на первой сессии предстоит сделать куда больше: заложить основание мира и придумать противостоящие игрокам угрозы.

Подготовка

До начала первой сессии вам понадобится распечатать:

- Несколько листов с основными ходами.
- Двухсторонний лист для каждого используемого в игре класса.
- Листы заклинаний волшебника и священника.
- Лист ведущего.

Вам также понадобится полностью прочесть эту книгу, особое внимание уделив главе для ведущего и его ходам, а также основным ходам игроков. Стоит ознакомиться и с ходами классов, чтобы те не оказались для вас неожиданностью. Убедитесь, что прочли и поняли правила фронтов, но пока не создавайте их.

Вообразите фантастические миры, таинственную магию и отвратительных монстров. Вспомните об играх, в которые играли, и об историях, которые рассказывали. Посмотрите фильмы, прочитайте книги или комиксы: погрузитесь в мир героической фэнтези.

То, с какими замыслами стоит приходить на первую сессию, зависит лишь от вас. Для начала от вас понадобится голова, полная идей. Это необходимый минимум. Если хотите, можете запланировать чуть больше: может быть, придумать злобный замысел и тех, кто за ним стоит, или новых монстров, которых хотите использовать. Если у вас есть свободное время, можете даже нарисовать парочку карт (но помните о своих принципах — оставляйте белые пятна) и вообразить конкретные места на них.

Единственное, с чем абсолютно не стоит приходить на игру, — это запланированная история или сюжет. До начала игры вам ничего не известно ни о героях, ни об игровом мире, так что попытка запланировать что-то конкретное будет лишь мешать вам в ходе игры. Это противоречит и вашему замыслу: играть, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Начало игры

После того, как на игру пришли все участники, вкратце расскажите о Dungeon World тем из них, кто раньше не играл в эту игру. Постарайтесь упомянуть принципы работы ходов. Расскажите про каждый из классов персонажей, помогите игрокам выбрать один из них и проведите их через процесс создания персонажа.

Ваша роль во время создания персонажей тройная: помогать каждому участнику, задавать вопросы и делать заметки. Когда игрок делает определённый выбор, связанный с персонажем — особенно с его узами — расспросите про него. Узнайте больше подробностей. Подумайте над тем, что они могут означать.

Вы также должны огласить ожидания. Игроки будут играть за персонажей, словно те являются настоящими людьми — опытными авантюристами, исследующими опасные места, но настоящими людьми. Ваша обязанность — изображать весь остальной игровой мир как динамическое, изменяющееся место.

Во время создания персонажа у игроков часто возникают следующие вопросы. Вы должны быть готовы дать на них ответ.

Должны ли персонажи быть друзьями? Нет, не обязательно, но они должны быть способны работать в команде ради достижения общих целей. Их могут побуждать к этому совершенно разные причины, но при этом они способны на совместную работу.

Существуют ли в мире другие волшебники? Не совсем. В мире есть способные творить заклинания, и непосвящённые могут называть их волшебниками, но они не похожи на вашего героя. Они не обладают его способностями, хотя могут обладать сходными. Даже если в игре позже появится другой персонаж игрока такого класса, ни один из персонажей ведущего не будет считаться волшебником (или представителем другого класса).

Что такое монеты? Монеты — основная мировая валюта. Ими пользуются практически везде. За них можно приобрести рядовые предметы вроде стального меча или деревянного посоха. Редкости, вроде волшебного оружия, не продаются. Во всяком случае, не за деньги.

Является ли ведущий нашим противником? Нет. Обязанность ведущего — изображать игровой мир и всё в нём, а мир является очень опасным местом. Ваш персонаж может погибнуть. Это не значит, что ведущий будет стремиться убить вашего героя.

Уделите внимание вопросам игроков. Если у них возникнут вопросы о правилах, дайте на них ответ. Но если они обратятся с вопросом о повествовании или игровом мире, лучше всего ответить вопросом на вопрос. Когда игрок спрашивает, кто является королём Торси, скажите: «Я не знаю. Кто он? Каков он из себя?» Сотрудничайте со своими игроками. Если игроки задали вам вопрос, это значит, что что-то в игре их заинтересовало, так что постарайтесь сделать свой ответ интересным. Не бойтесь сказать «Я не знаю» и задать тот же самый вопрос им. Придумывайте фантастические и увлекательные ответы вместе.

Если вы садитесь за игровой стол, заранее представляя то, что хотелось бы увидеть в игровом мире, расскажите о своих замыслах игрокам. Персонажи являются их ответственностью, а мир — вашей: во многом именно вам решать, кто или что будет его населять. Если собираетесь провести игру про охоту за забытой расой колдунов, существовавшей в прошлой эпохе, так и скажите! Если игрокам это не интересно или их уже тошнит от колдунов, они дадут вам знать, и вы вместе сможете придумать что-то новое. Вам не нужно получать одобрение игроков для каждой мелочи, но убедиться, что общая концепция игры увлекает всех, — хорошее начало.

После того как созданы все персонажи, глубоко вдохните. Вспомните о вопросах, заданных и отвеченных до этого. У вас должны быть заметки, указывающие на то, как может выглядеть игра. Посмотрите на то, что игроки принесли за игровой стол. Обратитесь к идеям, бурлящим у вас в голове. Пора начать приключение!

Первое приключение

Первое приключение необходимо для того, чтобы определить ход будущих сессий. Во время первого приключения обращайте внимание на непобеждённые угрозы и отмечайте опасности, упомянутые игроками, но не встреченные ими. Они послужат основой для многих будущих сессий.

Начните игру с того, что группа персонажей (а может быть, они все) оказывается в напряжённой ситуации. Можно использовать любую завязку, требующую действия: персонажи могут стоять перед входом в подземелье, оказаться в засаде в зловонном болоте, наблюдать через трещину в двери за орками-охранниками или выслушивать свой приговор перед королём Левусом. Сразу же задавайте вопросы: «Кто возглавляет засаду?» или «Что вы сделали, чтобы навлечь гнев короля?». Если ситуация будет вытекать напрямую из персонажей и ваших вопросов, тем лучше.

Игра начинается именно в этот момент. Игроки начнут рассказывать про действия своих персонажей и совершать их, а это значит, что они будут делать ходы. В первую сессию вы должны особенно внимательно следить за тем, когда необходимо использовать ход, пока все игроки с этим не освоятся. Часто на первых сессиях игрокам будет проще просто рассказывать про действия их героев, и это нормально. Когда те потребуют хода, дайте игрокам знать. Скажите, «Кажется, ты пытаешься...» и проведите их через ход. В поисках руководства игроки могут обратиться к своему листу персонажей. Когда игрок просто говорит «я рублю и кромсаю», сразу же спросите: «Что именно делает твой герой», «Как?» или «Чем?».

На первой сессии у вас есть несколько конкретных целей:

- определять подробности и давать описания;
- использовать то, что дают игроки;
- задавать вопросы;
- оставлять белые пятна;
- искать интересные факты;
- помогать игрокам понять ходы;
- давать каждому персонажу шанс блеснуть;
- вводить в игру своих персонажей.

ОПРЕДЕЛЯЙТЕ ПОДРОБНОСТИ И ДАВАЙТЕ ОПИСАНИЯ

Все идеи и замыслы в вашей голове не существуют в игровом повествовании, пока вы не поделитесь ими с игроками, описав их и наделив их подробностями. Первая сессия — время для того, чтобы задать основы того, что вообще происходит, кто главный, во что одеты герои, на что похож мир и как выглядит их непосредственное окружение. Описывайте всё, но делайте свои описания краткими, чтобы оставить возможность дополнить их позже. Используйте одну-две подробности, чтобы вдохнуть в своё описание жизнь.

ПОЛЬЗУЙТЕСЬ ТЕМ, ЧТО ДАЮТ ИГРОКИ

Лучшей частью первой сессии является то, что вам самому пока не нужно придумывать ничего конкретного. У вас могут быть наброски подземелья, но содержанием его наполняют игроки — пользуйтесь этим. Когда они выйдут из тьмы своего первого подземелья и их глаза привыкнут к свету, в вашем распоряжении с их помощью окажется увлекательный мир для исследования. Обращайте внимание на их ходы, их узы, их ответы на ваши вопросы и используйте их, чтобы создавать окружающий персонажей мир.

СПРАШИВАЙТЕ

Вы ведь используете то, что дают игроки? Что, если этого мало? Новые подробности можно получить, задавая вопросы. Интересуйтесь конкретными вещами и спрашивайте игроков об их впечатлениях: «Что Люкс думает об этом?» или «Что собирается делать Эйвон?».

Если возникла заминка, остановитесь на секунду и задайте вопрос. Спросите одного персонажа о другом. Когда персонаж что-то делает, спросите, как другой отвечает на это, что думает по этому поводу. Вопросы будут двигать игру, сделают её более увлекательной и живой. Используйте полученные ответы, решая, что произойдёт дальше.

ОСТАВЛЯЙТЕ БЕЛЫЕ ПЯТНА

Это один из ваших принципов, но он особенно справедлив во время первой сессии. Каждое белое пятно — это новое увлекательное событие, которое может произойти в будущем. Оставьте их себе с запасом.

ИЩИТЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ

Бывают идеи, которые заинтригуют вас сразу же, как только вы их услышите. Услышав такую идею в ходе игры, просто запишите её. Когда игрок упоминает, что Герцог Печалей — это демон, с которым его персонаж заключил сделку, отметьте это. Из этого вроде бы незначительного факта может вырасти целый мир.

ПОМОГИТЕ ИГРОКАМ ПОНЯТЬ ХОДЫ

Хотя вы должны быть знакомы с правилами игры, для игроков это необязательно, так что на вас ложится обязанность помочь им в случае необходимости. По правде говоря, игрокам, скорее всего, не понадобится много помощи. Всё, что им необходимо делать, — описывать действия своих персонажей, а правила позаботятся об остальном.

Единственным местом, которое может потребовать помощи, является напоминание об условиях ходов. Внимательно прислушивайтесь: не требует ли заявленное игроком действие, такое как атака в ближнем бою или обращение к своим знаниям, использования хода. После нескольких сделанных ходов игроки наверняка разберутся с их условиями самостоятельно.

ДАЙТЕ КАЖДОМУ ПЕРСОНАЖУ ШАНС БЛЕСНУТЬ

Поскольку вы являетесь фанатом персонажей игроков (помните свои замыслы?), помогите им показать себя с лучшей стороны. Дайте им все возможности для этого, но не затачивайте каждую комнату под способности персонажей — лучше попытайтесь изобразить фантастический мир, в котором на каждую преграду можно найти несколько решений.

ВВОДИТЕ В ИГРУ СВОИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Ваши персонажи вдыхают жизнь в игровой мир. Если каждое чудовище лишь нападает, а каждый кузнец — продаёт свои товары за фиксированную плату, ваш мир мёртв. Дайте своим персонажам, особенно тем, кто привлёк внимание игроков, собственную жизнь (принцип, помните?). Вводя персонажей в игру, не слишком опекайте их. Погибший вождь гоблинов полезен для будущих приключений не меньше, чем живой.

После первой сессии

После первой сессии сделайте перерыв, отдохните. Дайте своим идеям созреть, прежде чем продолжать.

Подготовка к новой сессии займёт от нескольких минут до часа, если вы водите впервые: вам предстоит создать фронты, возможно, собственных монстров или особые ходы, и понять, что творится в мире в целом.

Глава 15

Фронты

Фронты — это тайные фолианты знаний ведущего. Каждый фронт представляет собрание связанных друг с другом угроз — как самим персонажам, так и тем людям, местам и предметам, что они ценят. Во фронт входят и надвигающиеся ужасы — неприятные события, которые непременно произойдут, если персонажи не смогут этому помешать. Сам термин «фронт», конечно же, восходит к выражению «сражаться на два фронта», отлично описывающему положение в игре персонажей игроков: в окружении угроз и приключений.

Созданием фронтов вам предстоит заниматься между играми. Процесс их создания — исключительно ваше удовольствие, которым вы можете наслаждаться при подготовке, потирая руки и злобно хохоча, создавая противостоящих игрокам монстров. Фронты вполне можно корректировать или настраивать во время игры (вдохновение часто приходит неожиданно), но основная их часть создаётся во время подготовки между сессиями.

Фронты нужны, чтобы организовать замыслы о противостоящих игрокам силах. Они позволяют связать воедино ваши заметки, идеи и планы. Если в ходе игры вы зайдёте в тупик, обращение к фронту позволит решить: «Ага, я знаю, что делать дальше!» Фронты будут инструментом вашего вдохновения настоящих и будущих игровых событий.

Создавая фронт, представьте пугающих обитателей подземелий, бесчинствующие орды или древние культы, которые хотели бы увидеть в игре. Сначала мыслите широкими мазками, и лишь когда будете добавлять угрозы во фронт, конкретизируйте свои замыслы. Создавая фронт кампании, думайте о направлениях и тенденциях, проходящих через каждую сессию. Создавая фронт приключения, уделяйте внимание тому, что важно здесь и сейчас.

После того, как вы создадите несколько фронтов, в ваших руках окажутся все необходимые средства, чтобы бросить вызов игрокам и провести успешную игру по *Dungeon World*.

Когда создаются фронты

Фронт кампании и первые фронты приключений вам предстоит создать после первой сессии игры. Созданный вами фронт кампании вполне может быть незавершённым — и это здорово. Как и «белые пятна» на карте, неизвестные подробности фронта кампании предоставляют отличную возможность для творчества в будущем.

Кроме фронта кампании, вам придётся создать и несколько фронтов приключений. Одного или двух будет вполне достаточно. Если обнаруживается, что вы пытаетесь подготовить большее число фронтов, возможно, часть из них стоит оставить в виде заметок на будущее.

Фронт кампании и фронты приключений

В основе любых фронтов лежат одни и те же элементы. Фронты объединяют и упорядочивают угрозы в легко используемые в игре наборы. Однако вам доступно два различных вида фронтов.

Фронты, которые используются на уровне сессии, называются фронтами приключения. Длительность их существования — всего несколько игровых встреч. Они тесно связаны с одной проблемой, и при странствиях по подземельям или расследованию вражеских замыслов персонажи игроков их разрешат. Или нет. Это как отдельный эпизод сериала: «Сегодня, в Dungeon World...»

Фронт кампании связывает разрозненные фронты приключений воедино. Если фронты приключений отражают явную и непосредственную угрозу — например, орков в Харгрошском ущелье, фронт кампании может включать в себя тёмного бога Гришкара, побуждающего орков к набегам. Этот фронт объединит каждую из проведённых вами игр в одно целое. Его мрачные знамения будут тлеть куда дольше, но их масштаб и влияние на мир будут значительно шире, а последствия — опаснее, если игроки позволят им свершиться.

Когда игрокам не удаётся совладать с угрозой из фронта приключения, но сама угроза вам нравится и место в мире вашей игры ей найдётся, можно перенести её во фронт кампании. Так малые угрозы, которые игроки оставили без внимания, вырастают в большие угрозы в будущем. Перемещать угрозы из фронта кампании во фронт приключения тоже можно.

Создание фронта

Чтобы создать фронт:

- Решите, это фронт кампании или фронт приключения.
- Придумайте две-три угрозы.
- Для каждой угрозы придумайте надвигающийся рок.
- Добавьте мрачные знамения (1–3 для фронта приключения, 3–5 для фронта кампании).
- Запишите 1–3 вопроса-ставки.
- Составьте список ролей фронта.

Создание угроз

Звания угрозы заслуживает не каждый элемент игры. Ловушки, странствующие монстры и другие столь же эфемерные элементы могут существовать, лишь чтобы добавить фронту контекст, но не входя в него напрямую. Это вполне нормально. Фронты нужны, чтобы напоминать о широкой картине происходящего.

Угрозы, каждая из которых обладает своим названием и **побуждением**, относятся к определённой категории. Побуждение угрозы — это её ключевая мотивация, движущая её и позволяющая вам понять угрозу. Что движет ею в стремлении к надвигающемуся ужасу? Побуждение поможет вам привнести угрозу в действие игры.

Создавая угрозы, старайтесь учесть, как они работают в пределах фронта в целом. Помните о людях, предметах и местах, несущих опасность для мира. Какой вклад вносит каждая из угроз?

Допустим, у нас есть идея фронта — древние врата, найденные на ледяном Севере. Назовём этот фронт «Открытие Белых Врат».

Создание фронта проще всего начать с людей и монстров. Угрозой могут выступать создания, возвысившиеся над положением обычного монстра и представляющие значительную угрозу в одиночку: главы сект, атаманы людоедов, владыки демонов и другие столь же могущественные монстры. Но группы монстров тоже вполне могут быть угрозой: например, племена гоблинов или разбойничье ханство кентавров.

Нужно решить, какие личности или организации заинтересованы Вратами в новом фронте. Пусть это будет Коллегия волшебников. Ещё пусть затерянные Врата охраняет голем, но он — лишь препятствие на пути и не заслуживает статуса угрозы.

Если смотреть на угрозы шире, ими могут стать и неочевидные на первый взгляд элементы игрового мира: выжженные земли, разумные волшебные предметы и древние заклинания, вплетённые в ткань времени. Они играют ту же роль, что и безумный некромант или кровожадная орда — выступать частью фронта, несущего опасность для мира.

В нашем фронте угрозой будут являться и сами Врата.

Наконец, заглядывая наперёд, во фронт можно добавить всеобъемлющую угрозу, отражающую менее очевидные движущие силы фронта — божественных покровителей, тайные заговоры и древние проклятья, ожидающие своего свершения.

Пусть Белые Врата были сотворены в древнем прошлом и скрыты от глаз людских одним из ангельских легионов, дожидаясь Судного Дня. Добавим в наш фронт наблюдающих за Вратами Багряных серафимов в качестве угрозы.

Во фронт всегда можно добавить ещё угроз, но постарайтесь ограничить себя тремя, чтобы оставить место для расширения. Как и белые пятна на карте, дополнительные угрозы всегда можно ввести в игру позже. Пространство для вклада игроков и будущего вдохновения позволит вам свободно изменять фронт и подгонять его под игру. Угрозой заслуживает стать не всякая возможная неприятность. Если вы сомневаетесь в этом, не забывайте: угроза всегда может стать хуже.

Племена варваров, обитающие около Врат. Заснеженная тундра. Конкурирующий отряд авантюристов. Всё это может стать опасным элементом игры, но пока что они ещё недостаточно важны, чтобы заслужить положение угрозы.

Создание угроз позволяет вам разделить первоначальную концепцию фронта на несколько частей, с которыми по отдельности управляться легче. Угрозы позволяют добавить подробностей в необходимые для игры части мира и, в перспективе, сделать фронт более управляемым.

Назвав угрозу и добавив её во фронт, выберите ей одну из категорий на следующей странице. Можете использовать этот список и для создания угрозы: держа в голове концепцию фронта, просмотрите список и выберите одну-две соответствующие ей угрозы.

Для трёх придуманных нами угроз: Волшебной коллегии, Белых Врат и Багряных серафимов, мы, соответственно, выбираем «Тайная клика», «Тёмные врата» и «Хор ангелов».

Виды угроз

- Амбициозные организации
- Иномирные силы
- Повелители магии
- Орды
- Проклятые места

Амбициозные организации

- Мнимое благо (побуждение: нести «добро» любой ценой)
- Воровская гильдия (побуждение: добиваться своего коварством)
- Секта (побуждение: проникать изнутри)
- Религиозная община (побуждение: утверждать догмы и следовать им)
- Коррупцированная власть (побуждение: сохранить статус кво)
- Тайная клика (побуждение: расти, принимая к себе сильных)

Ходы ведущего для амбициозных организаций

- Напасть скрытно (например, организовав похищение)
- Напасть напрямую (с помощью банды или нанятого убийцы)
- Поглотить или перекупить важного человека (может быть, союзника персонажей?)
- Повлиять на сильное учреждение (изменить закон, исказить догму)
- Установить новое правило внутри организации
- Заявить о своих правах на земли или ресурсы
- Выторговать сделку
- Узнать о возможном враге мельчайшие подробности

Иномирные силы

- Божество (побуждение: обретать верующих)
- Князь демонов (побуждение: открыть врата Ада)
- Властелин стихий (побуждение: разобрать мир на компоненты)
- Сила Хаоса (побуждение: уничтожить любое подобие порядка)
- Хор ангелов (побуждение: нести правосудие)
- Творение Закона (побуждение: устранить мнимый беспорядок)

Ходы ведущего для иномирных сил

- Обратить организацию на свою сторону (коррупцией или влиянием)
- Послать вещий сон
- Наложить на врага проклятье
- Потребовать клятву взамен милости
- Напасть косвенно, используя посредников
- В редких случаях, когда звёзды сойдутся, напасть напрямую
- Раздуть вражду с иными подобными силами
- Открыть истину, желанную или нет

Повелители магии

- Владыка нежити (побуждение: обрести подлинное бессмертие)

- Безумный маг (побуждение: гнаться за магической силой)
- Разумный артефакт (побуждение: найти достойного носителя)
- Древнее проклятье (побуждение: опутывать)
- Избранный (побуждение: исполнить или отвергнуть судьбу)
- Дракон (побуждение: копить золото и драгоценности, защищать своё потомство)

Низшие существа! Пришёл Гозер Гозериан, Гозер Разрушитель, Зилдохар Путешественник!
Выбирайте и умрите!

— Гозер. «Охотники за привидениями»

Ходы ведущего для повелителей магии

- Обрести запретное знание
- Использовать заклинание, пронзающее пространство и время
- Атаковать врага волшебством, напрямую или косвенно
- Следить с помощью магии
- Привлечь последователя или слугу
- Искусить обещаниями
- Потребовать жертву

Орды

- Странствующие варвары (побуждение: набирать силу, круша врагов)
- Двуногие вредители (побуждение: размножаться и пожирать)
- Жители подземелий (побуждение: защищать туннели от внешних вторжений)
- Чума нежити (побуждение: распространяться)

Ходы ведущего для орд

- Напасть на оплот цивилизации
- Погрузиться во внутренний хаос
- Внезапно изменить направление
- Завалить более слабых числом
- Продемонстрировать своё могущество
- Покинуть старое место обитания, чтобы найти новое
- Растить в размере за счёт плодовитости или завоеваний
- Выдвинуть из своих рядов героя
- Объявить войну и вести её без промедления или раздумий

Проклятые места

- Заброшенная башня (побуждение: манить слабовольных)
- Нечистая земля (побуждение: порождать зло)
- Стихийная воронка (побуждение: расти, разрушая реальность)
- Тёмный портал (побуждение: извергать демонов)
- Царство теней (побуждение: исказить или поглощать живых)

- Место силы (побуждение: стать управляемым или укрощённым)

Ходы ведущего для проклятых мест

- Даровать жизнь более слабому монстру
- Распространить своё влияние на окрестности
- Заманить
- Увеличиться в мощи, размере или глубине
- Произвести неизгладимое впечатление на обитателя или гостя
- Скрыть что-либо из вида
- Предложить силу
- Ослабить волшебство или, наоборот, усилить его
- Запутать и скрыть истину или направление
- Исказить закон природы

Описание угрозы и роли

Создайте заметку, напоминающую вам про суть угрозы, её ядро. Не думайте пока о том, к чему она стремится или что может произойти — это отразят надвигающийся ужас и мрачные знамения, о которых ниже.

Если с угрозой связаны личности (вождь племени орков и его собратья по клану, злобный бог и его прислужники), дайте им имя и пару подробностей, но оставьте место для описания на потом.

Особые ходы

Иногда угрозы будет требовать хода, который не описывается ни одним из существующих. Чтобы заполнить пробелы в угрозе или точно отразить её влияние, вы можете записать собственные ходы*****. Эти ходы могут быть ходами персонажей или ходами ведущего, как сами решите.

Создавая ход игрока, не забывайте, что вы сами не бросаете кубики, и помните об их базовой структуре. Результат на 10 и выше является полным успехом, в то время как на 7–9 — частичным. В случае провала ход игрока может делать что-то конкретное, или вы просто сделаете один из своих обычных ходов или продвинете фронт вперёд мрачным знаменем. Для оформления ходов единого стандарта нет.

Я абсолютно уверен, что при игре по фронту Белых Врат один из персонажей игроков сглупит и взглянет на свет, льющийся из-за Врат. Стоит создать особый ход, описывающий последствия.

Когда ты оказываешься перед Светом Извне, брось+МДР. На 10+ ты сочтён достойным, и Багряные серафимы даруют тебе видение или милость. На 7–9 ты оказываешься под подозрением и видишь то, какая судьба ожидает тебя, если не изменишь свою жизнь. При провале ты был взвешен и измерен и не оправдал ожиданий.

Мрачные знамения

Неизвестное будущее движется к нам.

— Сара Коннор. «Терминатор 2: Судный день»

Мрачные знамения намекают на тёмное будущее, где за опасностью никто не проследил. Представьте, во что выльется угроза в мире без персонажей игроков, если все выдуманные вами ужасы воплотились.

Жутковато, да? Мрачные знамения — способ систематизировать планы и махинации ваших угроз. Это может быть как одно интересное событие, так и цепочка шагов. Когда вы не знаете, что делать дальше, заставьте одну из своих угроз воплотить мрачное знамение.

Обычно мрачные знамения следуют друг за другом в логичном порядке (орки уничтожают город после того, как сорвались переговоры о мире). Простой фронт будет развиваться от плохого к худшему ступенчато. Но иногда мрачные знамения могут идти параллельными путями к общему надвигающемуся ужасу, и ранние проявления угроз могут существовать сами по себе. Насколько сложным быть фронту — решать вам. Когда угроза воплощается, обратите внимание на другие угрозы фронта. Возможно, если фронт сложный, вам придётся выкинуть или переписать часть мрачных знамений. Это допустимо. Помните и о масштабе: мрачным знамениям не нужно переворачивать мир — они показывают лишь смену направления угрозы или новую её грань.

Относитесь к мрачным знамениям как к возможным ходам, ждущим в резерве. В подходящий момент смело выпускайте их в атаку на мир.

Для своего фронта я выбираю несколько мрачных знамений.

- Коллегия отправляет экспедицию к Вратам.
- Находка ключа.
- Вострубил первый ангел.
- Избрание героя.
- Вострубил второй ангел.
- Явление предвестника.
- Открытие врат.

Когда мрачное знамение воплощается, вычеркните его — пророчество свершилось! Успех мрачного знамения может отразиться и на других фронтах. В свободную минуту, когда не надо уделять внимание игрокам, гляньте на фронты и внесите в них изменения. Одно небольшое мрачное знамение может неумовимо отозваться во всей кампании.

Мрачные знамения можно воплощать напрямую или косвенно. Косвенно — когда указанное в них событие происходит в ходе игры само собой. Скажем, игроки поддерживали гоблинов в их битве с ящеролодами, власть над туннелями перешла к гоблинам, а это, оказывается, следующий шаг мрачного знамения! Напрямую знамения воплощаются, когда из-за провала броска игрока или отличной возможности вы жёстким ходом реализуете мрачное знамение. Свершите его, опишите последствия и спросите игроков: «Что вы будете делать?»

Надвигающийся ужас

Это конечная цель каждой угрозы; последний удар колокола, возвещающий о её триумфе. С каждым свершившимся мрачным знамением надвигающийся ужас становится мощнее и чётче. Это весьма неприятные явления, которые каждая угроза пытается по-своему воплотить. Выберите один из видов надвигающихся ужасов ниже и дайте ему в своём фронте конкретную форму. Они часто будут меняться в ходе игры благодаря действиям персонажей, вмешивающихся в общий расклад сил. Не волнуйтесь, всё можно поправить позже.

- Тирания (власть сильных над слабыми, немногих над многими)
- Чума (распространение болезней, конец благополучия)
- Уничтожение (апокалипсис, разорение и нищета)
- Узурпация (разрушение иерархии, свержение законности)

- Разорение (порабощение, отказ от доброты и справедливости)
- Бесчинство хаоса (упадок законов общества, реальности или любого подобия порядка)

Когда свершаются все мрачные знамения угрозы, свершается и надвигающийся ужас. Угроза разрешается, и это меняет мир вокруг. Эти изменения наверняка повлияют и на фронт в целом. Убедитесь, что эти последствия действительно отозвались в игровом мире, это делает их реальными.

Ставки

Ставки — это вопросы об интересных вам людях, местах или группах. Люди, на ваше усмотрение, могут включать как персонажей игроков, так и ваших. Вы ведь помните, что один из ваших замыслов — играть, чтобы узнать, что произойдёт дальше? Ставки напоминают, что именно вы хотите узнать.

Ставки должны быть конкретными и чёткими. Не записывайте ставки, связанные с неопределёнными чувствами или плавными изменениями. Ставка должна отражать важные перемены в положении персонажей игроков и мира игры. Хороший вопрос-ставка влечёт ответ, который многое изменит.

Важнейшее условие ставки — она должна быть интересной. Ставки должны быть тем, что вы действительно желаете узнать, но готовы оставить это развитию событий игры. Записав ставку, вы теряете власть над связанными с ней событиями: вы не можете просто придумать, что с ней произойдёт. Чтобы узнать ответ, нужно поиграть.

Играть, чтобы узнать, что произойдёт дальше, — главная прелесть Dungeon World. Вы записали что-то о событиях в мире, о которых хотите узнать больше, а игра позволяет вам сделать это.

Как только вы придумали ставки, ваш фронт готов к игре.

Вопросы-ставки для Белых Врат, во многом завязанные на персонажей игроков:

- Кому ангелы отведут роль героя?
- Какова будет реакция Люкса на Свет Извне?
- Сможет ли Коллегия привлечь Эйвона на свою сторону?

Завершение фронта

Часто фронт завершается ясным и однозначным образом. Угрозы фронта отдельно взятого подземелья могут быть побеждены игроками, обращены на сторону добра или преодолены героическими поступками. В этом случае фронт распадается, и вы откладываете его в сторону. Отдельные элементы фронта — неразрешённые персонажами угрозы или отдельные её участники — могут продолжить существовать. Может быть, им найдётся место в новой угрозе фронта кампании?

Чтобы завершить фронт кампании, потребуется куда больше усилий. Борьба с ним будет происходить медленно и постепенно на каждой сессии кампании. Вам не придётся представлять или завершать его сразу: всё произойдёт по частям. Персонажи будут сражаться с подручными главного злодея кампании. Но у него наступит конец. Вы поймёте, что фронт кампании разрешился, когда игроки восторжествовали над Тёмным богом или когда чума нежити захлестнёт мир, когда игроки выйдут из последней схватки, окровавленные, но победившие, или побеждённые и отчаявшиеся. На разрешение фронта кампании уходит куда больше времени, но победа над ним куда более приятна.

Когда фронт завершается, выделите время и подумайте над итогами этого. Свершились ли мрачные знамения? Даже если угроза была остановлена, совершение мрачных знамений тоже изменяет мир, пускай и незаметно. Помните об этом при создании последующих фронтов. Остался ли во фронте кто-то, кого можно использовать в новом приключении или фронте кампании? Важность кого увеличилась, а кого уменьшилась? Разрешение фронта является важным событием!

Завершение фронта приключения обычно значит, что приключение закончилось. Это хороший момент, чтобы взять перерыв и подумать над фронтом кампании. Пусть он вдохновит следующий фронт

приключения. Напишите новый фронт приключения или завершите тот, над которым работали раньше, нарисуйте для него несколько карт и готовьтесь к новому большому приключению.

Несколько фронтов приключений

Скорее всего, вы начнёте кампанию с набросками фронта кампании и парой подробных фронтов приключений. Но персонажи могут выбрать следовать другим путём прямо посреди приключения. Так у вас на руках могут остаться незавершённые фронты приключений. И это не только хорошо — это отличный способ исследовать живой и органичный мир. Не забывайте: фронты продолжают своё движение независимо от того, являются ли свидетелями этого персонажи игроков или нет. Когда речь заходит о фронтах, старайтесь мыслить шире рамок текущей сцены.

Когда в игру вступает одновременно несколько фронтов приключений, они могут быть как связаны, так и нет. Анархисты, подтачивающие порядок в городе изнутри, и орки, осаждающие городские стены, хоть и являются различными фронтами, но участвуют в игре одновременно. С другой стороны, одно подземелье может заключать в своих стенах несколько фронтов: например, могущество и влияние самого проклятого места и непрекращающиеся стычки между населяющими его племенами гуманоидов.

Ситуация заслуживает нескольких фронтов приключений, когда миру угрожает несколько несвязанных друг с другом надвигающихся ужасов, опасных в равной степени. Надвигающийся ужас анархии — воцарение в городе хаоса, надвигающийся ужас орков — его разрушение. Это два разных фронта со своими особыми угрозами. Фронтам придётся иметь дело друг с другом: это даёт персонажам возможность занять чью-то сторону или попытаться обернуть угрозы из одного фронта против другого.

Когда в игре участвует несколько фронтов приключений, игрокам придётся расставить приоритеты. Вступить в противостояние с культом и отложить стычку с орками, или наоборот. Такие решения ведут к медленному наступлению забытого фронта, которое со временем принесёт персонажам новые неприятности и приведёт к новым приключениям. С увеличением числа фронтов учесть всё это может оказаться сложнее: постарайтесь не перегрузить себя.

Пример фронта: Открытие Белых Врат

Угрозы

Волшебная коллегия (тайная клика)

Побуждение: расти, принимая в свои ряды могущественных

Мрачные знамения:

- Коллегия снаряжает к Вратам экспедицию
- Находка ключа
- Подчинение силы Врат
- Коллегия захватывает власть

Надвигающийся ужас: узурпация

Белые Врата (тёмный портал)

Побуждение: извергать демонов

Мрачные знамения:

- Вострубил первый ангел
- Вострубил второй ангел
- Врата разверзлись

Надвигающийся ужас: уничтожение

Багряные серафимы (хор ангелов)

Побуждение: нести правосудие

Мрачные знамения:

- Избрание героя
- Создание или подчинение могущественной организации
- Появление Предвестника
- Оглашение приговора

Надвигающийся ужас: тирания

Описание и роли

Белые Врата. Древний портал, эпохи оставшийся скрытым снегами ледяного Севера. Они преграждают путь в царство чистого света и охраняются Багряными серафимами. Их предназначение — открыться в Судный День, дав пройти серафимам, несущим очищение миру людей. Волшебная коллегия нашла их, но ещё не подозревает об их истинном ужасающем предназначении.

- Орен Бальсерий, верховный маг
- Галиил, глас серафимов
- Драддж, слуга

Особые ходы

Когда вы **оказываетесь перед Светом Извне**, бросьте+МДР. * На 10+ вас сочли достойным, и Багряные серафимы даруют вам видение или милость. * На 7–9 вы под подозрением и видите, какая судьба ожидает вас, если вы не измените свою жизнь. При провале вы были взвешены и измерены, и не оправдали ожиданий.

Ставки

- Кому ангелы отведут роль героя?
- Какова будет реакция Люкса на Свет Извне?
- Сможет ли Коллегия привлечь Эйвона на свою сторону?

Глава 16

Мир

Большая часть жизни искателя приключений протекает в пыльных, всеми позабытых гробницах или в жутких местах, полных смертельной опасности. Для такого человека проснуться после мимолётного отдыха глубоко в чреве мира в окружении врагов — обычное дело. Но когда он покидает эти места, со щитом или на щите, время искать безопасности, покоя и банальных благ цивилизации: тёплой ванны, кружки мёда, ломтя хлеба и доброй компании.

Зачастую именно мысли о возвращении к таким маленьким радостям помогают героям не сдаться. Золото и слава — это прекрасно, но столь же приятно найти, где потратить это золото, а потом посидеть у костра за рассказами о битвах и приключениях, верно?

В этой главе речь пойдёт о мире в целом, о необъятных просторах вне подземелий. Вечно меняющиеся фронты ведущего дадут этому миру форму, а действия игроков постепенно изменят её.

Поселения

Поселениями мы называем различные сообщества, крепости — в общем любой мало-мальский оплот цивилизации, где персонажи могут задержаться. В поселениях есть хотя бы несколько жителей, обычно людей, и какие-то строения. Это может быть и столица государства, и горстка халуп в чистом поле.

Создание мира

Хочешь сотворить яблоко —
придётся вначале сотворить вселенную.
Карл Саган. «Космос»

Вы помните, что первая сессия начинается с уже активных действий или надвигающейся угрозы? В какой-то момент игры персонажам понадобится передышка от приключений, чтобы залечить раны либо отпраздновать победу и подготовиться к новым авантюрам.

Когда игроки покидают место своего первого приключения, пора рисовать карту кампании. Возьмите большой лист бумаги (можно вполне обойтись обычной, хотя, если вам хочется изысков, можете взять лист с шестигранной сеткой), положите его так, чтобы он был виден всем за игровым столом, и отметьте на нём, где находится место приключения. Используйте карандаши: карта будет меняться. В зависимости от ваших предпочтений карта может быть как подробной с выдержанным масштабом, так и общей и абстрактной, лишь бы она была понятной. Пусть отметка первого приключения будет небольшой и близко к центру карты, чтобы у вас было место, куда расти.

Теперь на карту можно нанести ближайшее поселение — место, в котором персонажи могут передохнуть и запастись. Отметьте поселение на карте и заполните пространство между двумя отметками деталями местности. Постарайтесь, чтобы поселение находилось в одном-двух днях пути, на расстоянии короткого похода через каменистое ущелье или лес или довольно длинного пути по дороге или равнине.

Когда у вас будет время (после первой сессии или во время перерыва на обед, например), используйте правила ниже, чтобы создать первое поселение. Также можете нанести на карту и координаты других мест, упоминавшихся до этого, например, в подробностях биографии персонажей или в результате создания другого поселения.

Когда вы приходите в город...

В поселении игрокам доступно несколько особых ходов (*пополнить припасы, восстановить силы, пирушка* и т.д.), которые вольются в повествование, как и остальные. Когда игроки придут в поселение, спросите их: «Что вы делаете?» Действия игроков, скорее всего, активируют один из ходов из списка: они могут описать, как их персонажи ищут убежище, отдыхают и пополняют запасы. Не забывайте, что поселение — это не разлом в реальности. Вы продолжаете делать жёсткие ходы, если нужно, и учитывать, как действия (или бездействие) персонажей продвигает ваши фронты. Надвигающаяся угроза всегда рядом, неважно, сражаются ли с ней персонажи в подземелье или пренебрегают ей, выпивая в местной таверне.

Не дайте поселениям стать постоянным убежищем. Помните: мир *Dungeon World* — жестокое и опасное место, и если игроки забывают об этом, они дают вам прекрасную возможность сделать жёсткий ход. Заполните жизни персонажей приключениями, ищут ли они их или нет. Особые ходы существуют для того, чтобы сделать посещение города интересным событием, не превращаясь в сессию, убитую в трёхчасовой попытке выторговать лучшую цену за новую перевязь.

Элементы поселения

Поселение — это любое цивилизованное и хотя бы относительно безопасное место. У каждого поселения есть свойства, отражающие его достаток, население и военную силу, а многие имеют и особые свойства, отражающие нетипичные особенности места. Размер (деревня, село, крепость и город) показывает количество людей, которое может обеспечить поселение, а свойство «население» — как текущее население соотносится с этим количеством.

Деревни — самые маленькие поселения. Они обычно расположены в глубинке, вдалеке от основных дорог. Если повезёт, они могут обеспечить себе защиту, но обычно это просто голь с вилами и факелами. Деревня часто стоит возле легко добываемого ресурса: плодородных полей, рыбных мест, леса или шахты. В деревне может быть лавка, но чаще местные используют бартер. Деньги — большая редкость.

Посёлки (около ста жителей) могут возникнуть вокруг мельницы, торгового поста или таверны и обычно окружены полями, фермами и пастбищами. Посёлок может защищать постоянное ополчение, состоящее из фермеров, достаточно умелых, чтобы владеть клинком или стрелять из лука. В посёлках можно приобрести предметы первой необходимости, но не особые товары. Обычно там сосредоточены один-два вида мелкого производства и мелкой торговли.

Крепость — это поселение, построенное ради обороны важного места, вроде дельты реки или богатой золотом шахты. Крепости стоят на фронтире цивилизации. Их обитатели, привычные к опасностям дороги — крепкий народ количеством между сотней и тысячей жителей, в зависимости от размера крепости и защищаемого ею места. В крепостях обычно есть немного, помимо снабжения, которое покупают в местных деревнях, зато там хватает оружия и брони, а иногда можно найти и магический предмет, найденный в окружающих пустошах.

От шумного центра торговли до простёртой метрополии, города — это самые крупные поселения в *Dungeon World*. Это места, где можно встретить представителей множества рас и видов. Города стоят на пересечении торговых путей или возводятся в местах духовной значимости. Они редко обеспечивают себя собственными ресурсами для торговли, предпочитая полагаться на поставки еды и ресурсов из провинции, но всегда предлагают на продажу ремесленные товары и более редкие вещи для тех, кому они нужны.

Любое поселение описывают три основных свойства: достаток, население и оборона. Достаток показывает, какого рода предметы здесь обычно можно найти. Население указывает число обитателей относительно текущего размера поселения. Оборона описывает в целом средства защиты, которыми поселение обладает. Эти свойства могут падать и расти. –Категория значит, что свойство понижается на одну позицию (например, обычное поселение становится бедным с –достаток). +Категория значит прогресс в верхнюю сторону (так, падение превращается в стабильность с +население). Свойства в этих категориях

можно сравнивать как числа. Считайте минимальные категории единицей, а каждую последующую — на единицу выше.

Свойства поселений с ходом игры будут меняться. Создание поселения предоставляет вам срез того, как это место выглядит прямо сейчас. В зависимости от действий игроков и движения фронтов мир игры будет меняться, а поселения будут меняться вместе с ним.

Добавление поселений

Вы добавляете своё первое поселение при создании карты кампании — это место, куда персонажи направляются, чтобы передохнуть и *восстановить силы*. Когда вы наносите его на карту, всё, что вам надо, — это координаты и название.

Первое поселение, которое вы создадите, скорее всего, будет деревней, но вы можете использовать и посёлок, если первое приключение было тесно связано с людьми (например, если игроки сражались с человеческой сектой). Создайте его, используя правила ниже.

Дальше можно добавлять на карту другие места, упомянутые в свойствах первого (верность, торговля, вражда), или любое другое место, которое возникло в ходе игры. Не переусердствуйте в первую сессию, оставьте на карте белые пятна и место для исследований.

В ходе игры персонажи откроют новые интересные места либо напрямую, наткнувшись на них в глуши, либо косвенно, услышав про них в слухах или рассказах. Добавляйте новые поселения, подземелья и другие места на карту по мере их появления. Деревни часто стоят возле полезного ресурса. Сёла находятся в местах, где жители нескольких деревень встречаются, чтобы торговать. Крепости стоят на страже ключевых точек, города полагаются на торговлю и поддержку меньших поселений, а разнообразные подземелья можно найти повсюду.

Добавляя поселение, используйте правила, чтобы определить его свойства. Подумайте над тем, чтобы добавить неподалёку яркую особенность местности. Может быть, лес, старые камни или заброшенный замок — что угодно, что может привлечь внимание или имеет смысл. Карта, на которую нанесены лишь поселения и руины, между которыми пустота, скучна; не забывайте про другие особенности мира.

Свойства поселений

Достаток

Нищее: на продажу нет ничего, никто не имеет больше того, в чём нуждается (и это те, кому повезло). Труд стоит дёшево.

Бедное: на продажу есть только предметы первой необходимости. Оружие редкость, если только поселение не является хорошо защищённым или воинственным. Не обученный труд широко доступен.

Обычное: доступна большая часть повседневных предметов. Некоторые разновидности умелых работников.

Процветающее: любой обычный предмет можно найти на продажу; есть почти все виды умелых рабочих, но они нарасхват.

Богатое: обычные предметы и куда больше, если знаешь, где искать. Доступен труд специалистов, но он стоит дорого.

НАСЕЛЕНИЕ

Исход: поселение потеряло большую часть своего населения и находится на грани коллапса.

Падение: население куда безлюдней, чем было раньше. Есть заброшенные постройки.

Стабильность: население соответствует размеру поселения, имеется небольшой прирост.

Рост: в городе куда больше людей, чем жилья.

Бум: поселение с трудом справляется с огромным людским потоком.

ОБОРОНА

Нет: крестьяне с дубинками, факелами и вилами.

Ополчение: способные мужчины и женщины с изношенным оружием, готовые ответить на зов, но нет постоянной стражи.

Дозор: на страже поселения есть несколько дозорных, высматривающих опасность и решающих мелкие вопросы, но их основная роль — вызов ополчения.

Стража: поселение охраняют постоянные вооружённые защитники числом до 100 человек и хотя бы один вооружённый патруль.

Гарнизон: постоянные вооружённые защитники числом 100–300. Поселение охраняет несколько вооружённых патрулей.

Батальон: до 1000 вооружённых воинов и хорошие укрепления.

Легион: поселение защищают тысячи вооружённых солдат (или эквивалент). Защитные укрепления поселения внушают ужас врагам.

ДРУГИЕ СВОЙСТВА ПОСЕЛЕНИЙ

Безопасность: проблемы не касаются этого места, пока игроки не принесут их. Идиллические и укромные, эти поселения теряют безопасность вместо потери или падения другого положительного свойства.

Вера: поселение особенно почитает указанного бога.

Редкость: поселение предлагает товары и услуги, недоступные нигде в округе. Укажите их.

Ресурс: у поселения лёгкий доступ к указанному ресурсу (специи, вид руды, рыба, виноград и т.д.). Этот ресурс стоит здесь заметно дешевле.

Нужда: поселение испытывает острую или постоянную нужду в указанном ресурсе. Ресурс продаётся здесь куда дороже.

Верность: поселение принесло клятву указанным поселениям. Обычно это клятва верности или обещание защиты, но бывает и конкретнее.

Торговля: поселение регулярно торгует с указанными поселениями.

Рынок: сюда стекаются торговцы со всей округи. В любой день выставленные на продажу предметы могут быть куда лучше, чем показывает достаток поселения. +1 к пополнению запасов.

Вражда: поселение затаило злобу против указанных поселений.

Прошлое: здесь произошло что-то важное. Выберите одно и опишите или придумайте своё: сражение, чудо, миф, любовь, трагедия.

Волшебное: кто-то в городе способен применять волшебные заклинания за плату. Это привлекает и других волшебников. +1 к вербовке, когда вы пытаетесь нанять адепта.

Религиозное: в поселении сильно присутствие религии, возможно даже есть собор или монастырь. Священники могут исцелять раны и, может быть, даже воскрешать мёртвых за пожертвования или выполнение задания. Возьмите +1, когда пытаетесь нанять священника.

Гильдия: в городе широко представлена (и обычно имеет вес) указанная гильдия. Если гильдия тесно связана с видом наёмников, возьмите +1 при их найме.

Личность: в поселении живёт примечательный человек. Дайте ему имя и опишите, что делает его известным.

Гномье: всё население или его большую часть составляют гномы. Гномьи товары более распространены и стоят дешевле, чем обычно.

Эльфийское: всё или почти всё население составляют эльфы. Эльфийские товары более распространены и стоят дешевле обычного.

Ремесло: поселение известно мастерами указанного ремесла. Предметы этого ремесла куда доступнее или более высокого свойства, чем в любом другом поселении в округе.

Беззаконие: преступность свирепствует, власти разводят руками.

Беда: поселение испытывает постоянные проблемы, обычно связаны с какой-либо из разновидностей чудовищ.

Могущество: поселение пользуется влиянием определённого рода — политическим, волшебным или религиозным.

Названия поселений

Грейбарк, Нукс Кроссинг, Таннерс Форд, Голденфилд, Бэрроубридж, Ромовая река, Бринденбург, Шемблз, Кованер, Энфилд, Хрустальный водопад, Замок Гордый, Порт Налти, Кэстоншир, Корнвуд, Железные Врата, Мэйхилл, Пигтон, Перекрёстки, Бэттлмур, Торси, Карленд, Сноукалм, Сиуолл, Ворлош, Терминум, Авония, Баксбург, Сеттлдаун, Пасть Гоблина, Хаммерфорд, Яма, Серый Пост, Излучина Беннета, Харрисон Холд, Крепость Эндвинн, Блэкстоун.

Создание деревни

По умолчанию у деревни есть свойства: бедная, стабильность, ополчение, ресурс (на выбор) и верность (другое поселение на выбор). Если деревня является частью королевства или империи, выберите одно:

- Деревня расположена в защищённом ландшафтом месте: безопасность, —оборона
- Деревня существует за счёт богатых природных ресурсов: +богатство, ресурс (на ваш выбор), вражда (на ваш выбор)
- Деревня находится под защитой другого поселения: верность (другое поселение), +оборона
- Деревня расположена на значимой дороге: торговля (ваш выбор), +достаток
- Деревня построена вокруг башни волшебника: личность (волшебник), беда (волшебные создания)
- Деревня была построена на месте религиозного значения: религиозное, прошлое (ваш выбор)

Выберите одну проблему:

- Деревня находится в сухой или непригодной для земледелия местности: нужда (еда)
- Деревня посвящена божеству: вера (божество), вражда (поселение, поклоняющееся другому богу)
- Деревня недавно участвовала в бою: —население; —богатство, если они сражались до самого конца; —оборона, если они проиграли
- Деревня испытывает проблемы с монстрами: беда (чудовища), нужда (искатели приключений)
- Деревня поглотила другую деревню: +население, беззаконие
- Деревня находится в отдалённой местности или неприветлива: —богатство, гномья или эльфийская

Создание посёлка

По умолчанию у посёлка есть свойства: обычный, стабильность, дозор и торговля (два по вашему выбору).

Если с посёлком торгует хотя бы одно другое поселение, выберите одно:

- Посёлок разросся: бум, беззаконие
- Посёлок построен на перекрёстке: рынок, +достаток
- Другое поселение защищает посёлок: верность (другое поселение), +защита
- Посёлок построен вокруг церкви: могущество (религиозное)

- Посёлок славится своими ремесленниками: ремесло (ваш выбор), ресурс (нечто связанное с выбранным ремеслом)
- Посёлок построен вокруг военного поста: +оборона

Выберите одну проблему:

- Посёлок перерос собственные ресурсы (как зерно, дерево или камень): нужда (ресурс), торговля (деревня или другой посёлок, обладающие этим ресурсом)
- Посёлок даёт защиту другим: верность (ваш выбор), –оборона
- Посёлок известен преступником, по слухам, живущим в нём: личность (преступник), вражда (поселения, где были совершены преступления)
- Посёлок монополизировал поставку товаров или услуг: редкость (товар или услуга), вражда (амбициозное поселение)
- Посёлок страдает от болезни: –население
- Посёлок — известное место встречи: +население, беззаконие

Создание крепости

По умолчанию у крепости есть свойства: бедная, падение населения, стража, нужда (снабжение), торговля (поселение, обеспечивающее снабжение), верность (по вашему выбору). Если крепость обладает властью хотя бы над одним другим поселением, выберите одно:

- Крепость принадлежит роду аристократов: +достаток, могущество (политическое)
- Крепостью руководит опытный лидер: личность (лидер), +оборона
- Крепость охраняет торговый путь: +достаток, гильдия (торговая)
- В крепости тренируются спецвойска: волшебная, –население
- Крепость окружена чернозёмом: –нужда (снабжение)
- Крепость на границе: +оборона, вражда (поселение по ту сторону)

Выберите одну проблему:

- Крепость возведена в выгодном месте: безопасная, –население
- Крепость была захвачена у другого государства: вражда (поселения другого государства)
- Крепость является прибежищем разбойников: беззаконие
- Крепость построена для защиты от некой угрозы: беда (угроза)
- Крепость была местом бойни: прошлое (битва), беда (злые духи)
- В крепости служат худшие из худших: нужда (опытные рекруты)

Создание города

По умолчанию у города следующие свойства: обычный достаток, стабильность населения, стража, рынок и гильдия (одна по вашему выбору). Он также имеет верность как минимум с двумя другими поселениями, обычно посёлком и крепостью. Если город поддерживает торговлю хотя бы с одним другим поселением и стоит во главе хотя бы одного другого поселения, выберите одно:

- Город защищён долговечными укреплениями, такими как крепостные стены: +оборона, верность (по вашему выбору)
- Городом руководит единоличный правитель: личность (правитель), власть (политическая)
- Город многообразен: гномий, эльфийский или оба
- Город — центр торговли: торговля (близкие поселения), +достаток
- Город является древним, возведённым на собственных руинах: прошлое (на ваш выбор), религиозный
- Город является образовательным центром: волшебный, ремесло (ваш выбор), могущество (волшебное)

Выберите одну проблему:

- Город перерос собственные ресурсы: +население, нужда (еда)
- Город имеет планы на соседнюю территорию: враг (поселения по соседству), +оборона
- Городом руководит теократия: –оборона, власть (религиозная)
- Городом правит народ: –оборона, +население
- Город защищают сверхъестественные силы: +оборона, беда (сверхъестественные создания)
- Город расположен в месте силы: волшебный, личность (хранитель места силы), беда (сверхъестественные создания)

Фронты на карте кампании

Ваши поселения — не единственные места на карте кампании. На ней будут отражены ваши фронты, хоть и не напрямую.

Фронты — инструмент организации игры, а не то, что должны иметь в виду персонажи, поэтому не рисуйте их на прямо карте. Орки Олгготтала могут быть фронтом, но обозначать это никак не нужно. Лучше отметьте какой-нибудь маркер фронта, отражающий его наличие. Вы можете дать ему название, если хотите, но такое, которое бы использовали персонажи, а не название, данное вами фронту.

Орки Олгготтала могут быть отмечены на карте горящей деревней, ночными огнями в отдалении или потоком беженцев. Лорд Ксотал, лич, может быть обозначен башней, окружённой мёртвыми растениями.

Когда изменятся ваши фронты, пусть преобразится и карта. Если игроки вычистят башню Ксотала, перерисуйте её. Если нашествие орков удалось отбить, сотрите потоки беженцев.

Обновление карты кампании

Карта кампании обновляется либо между сессиями, либо когда игроки проводят долгое время в безопасном месте. Обновления являются как системными, так и описательными: скажем, если в деревне собрался большой отряд, обновите её свойства, чтобы это отразить. А если изменение свойств значит, что деревня лучше защищена, попав в неё снова, персонажи увидят больше вооружённых людей на улице.

Между сессиями проверьте каждое из условий ниже. Если для конкретного поселения условие удовлетворено, примените его эффекты.

Рост

Когда у поселения бум и достаток выше среднего, можете снизить достаток и оборону на 1, чтобы изменить его тип на следующий по размеру. Новые посёлки сразу получают рынок, новые города — любую гильдию.

Коллапс

Когда у поселения исход и его достаток — бедный и ниже, оно уменьшается. Город становится посёлком со стабильностью населения и +достатком. Замок — посёлком с +обороной и стабильностью. Посёлок — деревней со стабильностью и +достатком. Деревня становится городом-призраком.

Дефицит

Когда у поселения есть неудовлетворённая (через торговлю, захват и т.д.) нужда, оно получает одно из: –достаток, –население, потеря свойства, связанного с нужным ресурсом, такого как ремесло или торговля.

Торговля

Когда возникают препятствия торговле из-за потери поставщика, опасности торгового пути или политических причин, у поселения есть выбор: получить нужду (товар) или взять –достаток.

Захват

Когда контроль над ресурсом переходит от поселения к поселению, удалите этот ресурс из свойств предыдущего владельца и добавьте новому (если применимо). Если у бывшего владельца было ремесло или торговля, основанные на ресурсе, он получает нужду (ресурс). Если новый владелец нуждался в ресурсе, уберите нужду.

Выгода

Когда значение торговли поселения выше его текущего благополучия, оно получает +достаток.

Избыток

Когда у одного поселения есть ресурс, нужный другому, и им не мешает вражда или дипломатические проблемы, они начинают торговлю. Поселение с ресурсом получает +достаток и верность, +население или +защита на выбор; поселение с нуждой убирает её и получает +торговля.

Помощь

Когда у поселения верность к другому поселению под атакой, это поселение может взять –оборона, чтобы дать атакуемому +оборона.

Осада

Когда поселение окружено врагами, оно несёт потери. Если отбивается — получает –оборона. Если новая оборона — дозор и ниже, оно также получает –достаток. Если пытаются переждать атаку — получает –население. Если новое население падает или в исходе, поселение теряет одно из свойств на ваш выбор. Если оборона поселения превышает силы нападающих (на ваше усмотрение, если не ясно, или сделайте это частью фронта приключения), осаду снимают.

Нападение

Когда поселение враждует с более слабым поселением, оно может отправить отряд в атаку. Вычтите расстояние в пайках между поселениями от обороны агрессивного поселения. Если результат выше, чем оборона другого поселения +оборона за каждую разницу размера (деревня, посёлок, крепость, город), они определённо атакуют. В противном случае, остаётся на ваше усмотрение: что-то случилось недавно, что вызвало их гнев? Силы атакующего осаждают защищающегося, и поддерживая осаду, получают –1 обороны.

Стычка

Когда два поселения атакуют друг друга, их войска встречаются в поле и начинают сражение. Если силы равны, оба поселения получают –защита, а войска возвращаются домой. Если одна сторона обладает преимуществом, то она получает –защита, а её противник –2 защита.

Другие обновления

Условия выше отражают лишь базовые взаимодействия между поселениями. Конечно, из-за фронтов и действий игроков всё может осложниться. Поскольку свойства являются описательными, в случае необходимости добавляйте новые.