

Перевод распространяется по лицензии
[Creative Commons Attribution 3.0 Unported \(CC BY 3.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)

Вы можете:

Делиться — копировать и распространять этот текст в любом виде и формате,
Адаптировать — миксовать, трансформировать, развивать материал
с любой целью, даже коммерческой.

Лицензиат не может отозвать эти права, пока вы соблюдаете условия лицензии.

Условия лицензии:

Атрибуция — Вы должны дать ссылку на источник материала, на саму лицензию и указать, если в материал были внесены изменения. Формулировка остаётся на ваше усмотрение, но не должна намекать на то, что лицензиат рекомендует вас или вашу работу.

Никаких дополнительных ограничений — Вы не можете использовать законные основания или технологические средства, мешающие третьим лицам делать что-либо, разрешённое лицензией.

Dungeon World

настольная ролевая игра

Русскоязычное издание

Переводчики — Екатерина Замятина, Денис Глебовский, Василий Шаповалов, Данила Чернов, Рафаиль Даутов, Андрей Воскресенский, Тамара Персикова

Редакторы — Василий Шаповалов, Андрей Воскресенский, Тамара Персикова

Корректор — Елена Сербина

Художник — Игорь Есаулов

Вёрстка — Тамара Персикова

Оригинальное издание

Авторы — ЛяТорра и Адам Кёбел

Редактор — Джей Лумис

Художник — Эмили ДеЛил

Иллюстраторы — Тони Даулер, Кайл Феррин, Эдвин Хуанг, Майк Лукас, Нейт Марсель и Айзек Мильнер

Оформление обложки — Нейт Марсель

Оформление задней обложки — Кайл Ферри

Вёрстка — Сейдж ЛяТорра

©ММХII Сейдж ЛяТорра и Адам Кёбел

Все права защищены

Оглавление	
Вступление — 8	
Как в это играть — 16	
Создание персонажа — 48	
Основные ходы — 56	
Бард — 78	
Жрец — 86	
Друид — 100	
Воин — 108	
Паладин — 116	
Следопыт — 124	
Вор — 132	
Маг — 140	
Ведение игры — 154	
Первая сессия — 172	
Фронты — 180	
Мир — 198	
Монстры — 212	
Дети подземелий — 220	
Болотные твари — 226	
Легионы нежити — 234	
Дремучий лес — 242	
Хищные орды — 250	
Безумные творения — 258	
Чрево мира — 264	
Планарные силы — 270	
Жители королевств — 276	
Снаряжение — 284	
Глубины подземелий — 302	

Дополнения	
Благодарности — 316	
Обучение игре — 332	
Адаптация приключений — 336	
Быстрое создание персонажей — 345	
Список свойств — 350	
Индекс — 356	

Глава 1

Вступление

Dungeon World

Dungeon World — мир фантастических приключений. Мир магии, богов и демонов, добра и зла, закона и хаоса. Отважные герои отправляются в самые опасные его уголки в поисках богатства и славы.

Герои Dungeon World многолики: среди них эльфы, люди, гномы и полурослики. Могучие воины, закованные в броню. Таинственные чародеи, повелевающие магией. Праведные жрецы, воришки, паладины.

Быть отважным, благородным героем — задача не из простых. Когда следопыт ведёт друзей сквозь древние леса, тысячи тварей готовы оторвать им головы в любой момент. Скажем, шайка исходящих слюной гоблинов. Или Серая Ведьма. Может быть, орды мертвецов хотят уволочь к себе в логово их вкусные, мясистые туши? Но, кроме ужасов, есть и сокровища. Сколько золота можно раскопать в укромных уголках мира! И кто справится с этой задачей лучше, чем команда отважных героев? Эти герои — вы и ваши друзья. Вы идёте туда, куда никто не отважится. Мир кишит монстрами. Вы готовы к встрече с ними?

Бард

Саги гласят, что жизнь героев — череда дорог и битв, где они обретают богатство и славу. В тех историях, что звучат в полных крестьянами тавернах, должно же быть хоть слово правды, верно? Песни, вдохновляющие селян и дворян, песни, успокаивающие диких зверей или вдыхающие ярость в сердца людей, родились не на пустом месте.

Знакомьтесь, Бард. Это вы. Острый язык, быстрый разум. Мастер слова, любимец муз. Простой менестрель расскажет историю, но лишь истинный бард вдохнёт в неё жизнь. Зашнуруйте ботинки покрепче, благородный оратор. Наточите скрытый в рукаве кинжал и ответьте на зов. Кто-то должен быть на передовой и сражаться плечом к плечу с убийцами, головорезами и без пяти минут героями. Ведь никто лучше вас не напишет сагу о вашем собственном героизме. Вперёд и с песней!

Жрец

Земли Dungeon World погрязли в хаосе. Меж оплотов веры и цивилизации — обширные пустоши, полные диких зверей, живых мертвецов и других чудищ. В этих землях нет богов. Вот почему там так нужны вы.

Нести свет своего божества во тьму дикости и варварства — это не просто ваша природа, это ваше призвание. Именно на вас пал долг мечом, булавой и магией обращать людей в свою веру, спускаться в самые страшные глубины диких земель, чтобы посадить там семена веры. Некоторые говорят, что богов нужно хранить в своём сердце. Вы знаете, что это чушь. Всё божественное живёт на острие клинка.

Покажите этому миру, кто его истинный владыка.

Друид

Сидя у костра, оглядитесь вокруг. Что привело вас в компанию этих людей, провонявших городской пылью и потом? Может, доброта? Может, вы защитите их, как медведица бережёт своих чад? Ведь они вроде как ваша стая. Станные же братья и сестры вам достались. Что бы ни вдохновило вас на этот путь, им точно не выжить без ваших острых чувств и ещё более острых когтей.

Вы — дитя священных рощ, вы родились из земли и носите на теле отметины её духов. Возможно, раньше у вас была иная жизнь и вы, как они, обитали в городе. С этим покончено. Вы оставили то тело, тот застывший облик, в прошлом. Слушайте, как ваши товарищи молятся их высеченным из камня богам и

полируют серебряные доспехи. Они твердят о славе, которую обретут, вернувшись в город — этот гнойник на лице земли. Их божества — дети, их сталь даёт иллюзию защиты.

Вы идёте путём древних. Вы носите шкуру, дарованную вам самой природой. Вы возьмёте свою долю из награбленного, но станете ли вы таким же, как ваши спутники? Время покажет...

Воин

Неблагодарная это работа — день за днём кидаться в самое пекло, полагаясь лишь на броню да умение владеть оружием. Ваши спутники не вострубят в золотые рога, когда в какой-нибудь таверне Баксберга вы словите под рёбра нож, метящий в них. И хор ангелов не воспоёт вам славу, когда вы оттащите их, визжащих, от края Провалов Безумия.

Плюньте на них. Вы занимаетесь этим, чтобы не размякнуть сердцем. Ради славы. Ради воплей боя. И ради горячей крови, что прольётся в нём. Вы — железный зверь. У ваших друзей клинки из стали, но вы, Воин, сами сделаны из неё. Пусть товарищи жалуются на раны, рассевшись в лагере вокруг костра, — вы носите свои шрамы с гордостью.

Вы — как стена, и пусть любая опасность разобьётся в прах, наткнувшись на неё, и в конце именно вы будете последним, кто стоит на ногах.

Паладин

Преисподняя ждёт. Вечные муки — в огне, в объятьях льда, или ещё какие-нибудь, лишь бы они соответствовали грехам нечестивца — а в этом мире их легион! И только вы стоите между бездной мук и спасением. Закованная в броню боевая машина, святой воитель Добра и Света. Жрецы ночами возносят мольбы своим богам. Воин ставит свой острый клинок на службу «добру», но вы знаете истину. Только вы.

Вы — глаза богов, их руки, их несущее возмездие оружие. Небеса одарили вас праведностью и благочестием и, конечно же, чувством справедливости и прозорливостью.

Ваши цели, в отличие от целей ваших спутников, чисты. Так ведите этих глупцов, Паладин. Возьмите на себя эту святую ношу и принесите спасение в сей порочный мир.

Горе побеждённым.

Следопыт

Ваши спутники — горожане. Они не слышали волчьего воя. Не чувствовали дыхание ветра на промозглых пустынях Востока. Вы преследовали дичь, вооружённые лишь ножом и луком, а они? Нет, чёрт побери. Вот почему именно вы им нужны.

Проводник. Охотник. Дикий зверь. Раньше вы обходились без спутников, пока некая сила — судьба? — не свела вас с этими людьми. Они отважны, возможно. И сильны. Но только вы знаете тайны пустошей.

Без вас они пропадут. Ведите же их сквозь кровь и мглу, странник.

Вор

Вы знаете, о чём они болтают, сидя у костра. О драке какой-нибудь. О богах, которые улыбаются вашей весёлой компании. А вы в это время улыбаетесь самому себе, считая монеты — вот что действительно важно! Вы один знаете главную мировую тайну: денежки не пахнут.

Конечно, они будут возмущаться всякий раз, когда вы втихую ускользнёте куда-нибудь, но без вас их быстренько разрежет на две половинки упавшая с потолка гильотина или, к чертям, отравит древняя ловушка с иголками.

Пусть ворчат. Покончив со всей этой нудной работённой, вы вспомните их героическую смерть и осушите за них бокал...

Сидя в вашем собственном замке. Полном золота.

Вы же мошенник как-никак.

Маг

У этого мира есть законы. Не людские законы или воля какого-то мелкого тирана. А настоящие Законы. То, что обронули, падает. Нечто не возникает из ничего. Умершее остаётся мёртвым. Верно? Чего только не скажет себе человек, чтобы лучше спать по ночам.

Вы же целую вечность корпели над книгами. Эксперименты едва не свели вас с ума, а заклинания призыва подвергали душу смертельной опасности. Ради чего? Ради власти, чего же ещё! Но не обычной власти над людьми, а силы, что заставит кровь вскипеть у человека в жилах. Призовёт молнию с небес или огонь из недр земли. Позволит нарушить Законы мироздания, за которые так цепляются люди.

Они бросают в вашу сторону подозрительные взгляды? Пусть. Пусть называют «чернокнижником» или «демопоклонником». Они могут стрелять из глаз огненными шарами? То-то и оно.

Зачем

Единицы посвящают себя полезной работе: научным исследованиям, картографии и подобному. Большинство же — обычная шваль, грабители могил. Да, их храбрость впечатляет; порой они совершают настоящие подвиги. Но погибают обычно не своей смертью.

«Вокзал потерянных снов»

Зачем играть в Dungeon World? Чтобы увидеть, как ваши персонажи делают **потрясающие вещи**: убивают то, что убить невозможно, исследуют мир от глубочайших кишок до самых небес. Чтобы смотреть, как они участвуют в исторических моментах и великих трагедиях. Как **вместе преодолевают трудности** и объединяются против общих врагов, несмотря на раздоры. Делят добычу, бурно обсуждают план боя или закатывают заслуженный пир после доставшейся немалой кровью победы.

К тому же, в мире ещё столько **нетронутых уголков**! Ловких и смелых героев ждут запечатанные гробницы и драконы сокровища! Мир — не статичная декорация: там, в далёких землях, что-то творится, кто-то живёт и строит свои планы. Мы играем, чтобы выяснить, каковы они. От этого могут зависеть жизни самих персонажей.

Как читать эту книгу

Эта книга научит вас играть в Dungeon World. Если вы ведущий, то прочитайте её целиком. Характеристики монстров можно пока просмотреть по диагонали, а главу «Глубины подземелий» отложить на потом. Лучше распечатать памятки, они подскажут вам самое важное.

Если вы игрок, достаточно главы «Игра». Большая часть правил Dungeon World записана прямо в бланках персонажей, которые будут у вас во время игры. Уточняйте непонятные правила в книге, если нужно, но это редко случается.

Подготовка к игре

Чтобы играть в Dungeon World, вам нужна дружная компания. Лучше всего собрать 4—6 человек, включая вас. Выберите ведущего. Остальные будут игроками и возьмут на себя роли персонажей игры (мы будем называть их *героями игры*). Игроки будут рассказывать, что думают, говорят и делают персонажи. Ведущий описывает всё остальное.

Игра может длиться одну сессию (игровую встречу) или целую кампанию из нескольких сессий. Если вы играете кампанию, лучше выделять для игры целый вечер раз в неделю. Сессия обычно длится несколько часов, и вы начнёте играть прямо на первой сессии.

Понадобится кое-что распечатать. Для игры нужны:

- Несколько копий бланков основных и особых ходов.
- По одной копии бланка каждого персонажа.
- По одной копии бланков заклинаний жреца и волшебника.
- По одной копии бланков приключений и ходов ведущего.
- Ручки, карандаши, бумага для карт и записок; маленькие карточки для записок бывают особенно удобны.

И несколько шестигранных кубиков. По меньшей мере два кубика на всех, но лучше по два каждому.

Вам также нужно несколько особых кубиков: четырёхгранник, восьмигранник, десятигранник и двенадцатигранник. По одному достаточно, но лучше больше: не придётся их постоянно друг другу передавать.

На что похожа игра в Dungeon World?

Эта игра о том, как герои в поисках золота и славы сталкиваются с жуткими монстрами, необычными людьми или натываются на таинственные руины. Это беседа между игроками и ведущим: ведущий говорит игрокам, что они слышат и видят, а игроки отвечают, о чём их персонажи думают, что чувствуют и что делают. Иногда слова начинают ход: тогда вы притормаживаете и бросаете кубики, чтобы узнать, что случилось. Все наклоняются над столом и следят за кубиками. Какой бы ни выпал результат, этот момент всегда будет напряжённым и волнительным.

По ходу игры, переживая приключение за приключением, ваши персонажи будут меняться. Вы узнаете, как они относятся друг к другу, во что верят и чем живут. По мере знакомства с миром, побед над монстрами и накопления сокровищ они получают опыт, а с опытом придут новые уровни, новые возможности, откроются новые горизонты.

Можно играть в Dungeon World одной группой сессию за сессией, чтобы наблюдать, как постепенно эволюционируют ваши герои. Или разыграть короткую историю длиной в одну сессию. В любом случае, правила Dungeon World помогут вам создать мир волшебных приключений. Пора отправляться за новыми впечатлениями!

Глава 2

Как в это играть

В основе игры в Dungeon World лежит беседа: кто-то что-то говорит, а вы отвечаете. Возможно, в разговор включится кто-то ещё. Так создаётся повествование, подобное роману: ваша история о персонажах и о том, что происходит с ними и с миром вокруг. Иногда в ход игры вмешиваются правила — они тоже вносят свою лепту в историю.

В Dungeon World нет инициативы или раундов, нет правил, которые определяют, чья очередь говорить. Вместо этого игроки поддерживают естественную беседу, то есть обмениваются репликами. Ведущий говорит что-то, игроки отвечают. Игроки задают вопросы, заявляют действия, а ведущий говорит, что из этого вышло. Игра в Dungeon World никогда не становится монологом, это всегда диалог.

Правила помогают придать беседе-игре определённую форму. Параллельно с беседой игроков и мастера идёт «беседа» правил и истории. Каждое правило имеет свой повествовательный триггер, который сам подсказывает, когда пришло время его использовать.

Как и в любой беседе, время, которое вы проводите, слушая других, тратится с не меньшей пользой, чем когда говорите сами. Вещи, которые сообщают другие люди за столом (ведущий и игроки), важны: они могут изменить тот набор ходов, который вам доступен, могут дать вам удачный шанс сделать что-то, а могут повернуть ситуацию так, что ваш персонаж окажется перед серьёзным испытанием.

Беседа протекает лучше всего, когда все слушают друг друга, задают вопросы и строят рассказ, отталкиваясь от того, что сказали до них.

Эта глава посвящена тому, как играть в Dungeon World. Здесь вы найдёте информацию по правилам: какие повороты истории провоцируют их использование и как сами правила управляют течением истории. Мы затронем как основные правила, вроде совершения действий, так и более специфические, вроде нанесения урона или очков здоровья.

Значения характеристик и модификаторы

Во многих правилах, описанных в этой главе, упоминаются характеристики игровых персонажей и их модификаторы. В число характеристик входят следующие: Сила, Телосложение, Ловкость, Интеллект, Мудрость и Харизма. Числовое значение каждой из них говорит о степени развития той или иной способности персонажа и колеблется от 3 до 18, где 18 — предел способностей любого смертного.

Каждая характеристика имеет свой модификатор*, который используется при бросках, задействующих эту характеристику. Модификаторы записываются в виде аббревиатур: СИЛ, ТЕЛ, ЛОВ, ИНТ, МДР, ХАР. Величина модификатора колеблется от -3 до +3 и всегда вычисляется на основе текущего значения характеристики.

Ходы

Краеугольный камень правил Dungeon World — ход. Выглядит он так:

Когда вы **атакуете противника в ближнем бою**, бросьте+СИЛ. * На 10+ вы наносите урон противнику и уходите от его атаки. Если хотите, можете нанести дополнительно 1к6 урона, но пропустить ответную атаку.

* На 7–9 вы наносите урон противнику, а он атакует вас.

Ходы — правила, в которых непременно описано, во-первых, в каких условиях их применять, во-вторых, какой у них эффект. Ходы подчинены прошлому истории и определяют её будущее. Под «историей» мы имеем в виду поступки и их эффект, которые происходят в рамках воображаемого мира, где действуют ваши персонажи.

Условия хода, описанного выше — «когда вы атакуете противника в ближнем бою». Эффект — то, что за этим последует: бросок, который нужно сделать, и события истории, зависящие от результата броска.

Когда игрок рассказывает, как его персонаж делает что-то, соответствующее условию хода, этот ход совершается по правилам. Если ход требует бросить кубики, то в описании хода будет непременно сказано, какие кубики кидать и как трактовать результат броска.

Персонаж не может совершить действие, которое является условием хода, не сделав этот ход. Например, если Айзек скажет ведущему, что его персонаж пронесится мимо бешеного орка, размахивающего топором, к открытой двери, он обязан сделать ход *спастись от угрозы*, условия которого звучат как «когда вы действуете, невзирая на неминуемую опасность». Айзек не может просто так описать, как его персонаж пробегает мимо орка, не *спасаясь от угрозы*, и одновременно он не может *спастись от угрозы*, если ему ничего не угрожает и он не пребывает в бедственном положении. Ходы и история идут рука об руку. Всем за столом стоит внимательно слушать, когда кто-то заявляет ход. Если непонятно, выполнены ли условия хода, вы должны совместно это обсудить. Задавайте вопросы всем участникам, пока они не сойдутся во взгляде на происходящее, а затем делайте бросок кубика — или не делайте, смотря что решите. У монстров ведущего**, его персонажей и других существ тоже есть ходы, но они работают иначе.

Ход и кубик

Большинство ходов включают фазу «бросьте+х», где «х» — модификатор характеристики (например, ТЕЛ). Если в описании хода не указано обратное, значит, вы бросаете два шестигранных кубика и добавляете результат к модификатору. Некоторые ходы позволяют вам прибавить к результату броска какое-нибудь другое число.

Я делаю ход, который требует бросить+СИЛ. Мой модификатор СИЛ равен +1. Я бросил два кубика, получил 1 и 4. В сумме — 6.

Результат броска всегда относится к одной из трёх категорий. Сумма 10 или выше (10+) — лучший исход*** из возможных. Сумма от 7 до 9 тоже говорит об успехе, но с некоторыми оговорками или ценой. 6 или ниже означает неприятности, зато вы можете получить опыт.

Каждый ход содержит описание того, что происходит при 10+ и 7–9. В большинстве ходов не сказано, что случается при 6-, это дано на откуп ведущему, но опыт при этом вы получаете всегда.

Броски урона**** делаются немного иначе. В них используются другие кубики; какие именно — зависит от того, кто или что наносит урон.

СТАНДАРТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

- * 10+: Вы сделали, что хотели; всё прошло гладко.
- * 7–9: Вы сделали, что хотели, но возникли проблемы.
- * 6-: Ведущий говорит, что произошло; запишите опыт.

Ходы и снаряжение

Основная функция снаряжения персонажа — помогать описанию ходов. Сражаясь с драконом, невооружённый герой не может сделать ход *руби и кромсай*, поскольку удар кулаком не способен даже поцарапать естественную броню дракона— толстенную чешую. Ситуация не удовлетворяет требованиям, необходимым, чтобы сделать этот ход.

А иногда снаряжение позволит, наоборот, не делать ход. Попытка взобраться на обледеневший склон обычно требует *спасаться от угрозы*, но с хорошим комплектом оборудования для лазанья вы сможете свести риск к минимуму — условия хода не возникнут.

Оружие чаще всего влияет на то, какие ходы вы можете сделать. Герой с кинжалом сможет легко ударить им гоблина, вцепившегося в его ногу, если сделает ход *руби и кромсай*, но герою с алебардой будет куда тяжелее справиться с врагом, который находится так близко.

У всех предметов и снаряжения есть свойства***** (несколько ключевых слов-характеристик). Часть из них влияет на правила (поглощение урона бронёй, волшебный бонус к ходу или характеристике). Другие свойства важны только для повествования (вроде свойства *рука*, обозначающего длину оружия и расстояние до врагов, с которого их можно атаковать). Свойства помогают описать действия персонажа, когда он использует предметы. Они же дают ведущему понять, когда предметы бесполезны или сложностями какого рода чреват провал броска.

Эффекты ходов

Эффекты ходов всегда затрагивают историю, в которой живут герои. Ход *руби и кромсай* на 10+ имеет не только цифровой эффект, он также значит, что вы успешно атаковали кого-то и нанесли ему урон.

Когда вы выясните эффекты хода, дополните повествование соответственно и возвращайтесь к игре. Некоторые ходы имеют немедленный эффект, например, нанесение кому-то урона или получение бонуса к следующему броску. Эти эффекты всегда отражаются на мире, в котором живут и действуют герои; не забудьте это, описывая эффект хода.

Некоторые ходы...

...Используют фразу «нанесите урон». Нанесение урона значит, что вы должны бросить кубик, который указан в описании базового урона вашего класса, и прибавить модификатор, зависящий от использовавшегося оружия. Вы используете базовый урон каждый раз, когда совершаете атаку, которая нанесла ощутимые повреждения вашей цели. Как правило, это значит, что вы наносите удары оружием, но оружием могут быть и ваши кулаки, если вы обладаете соответствующими умениями или находитесь в соответствующей ситуации.

...Гласят «получите +1 на следующий ход». Это означает что вы получаете бонус +1 к следующему броску хода (не урона). Бонус может быть больше, чем +1, или это может быть штраф, например, -1. Может быть поставлено условие, вроде «получаете +1 на следующий ход *руби и кромсай*»; в этом случае бонус добавляется только к следующему броску хода *руби и кромсай*, и ни к какому другому.

...Гласят «+1 на все ходы». Это значит, что вы получаете +1 ко всем броскам ходов (не урона). Бонус может быть больше, чем +1, или это может быть штраф, вроде -1. Они тоже могут сопровождаться условием, например «+1 на все попытки *дать залп*». В случае бонуса «ко всем» также сказано, когда это действие закончится, вроде «пока вы не развеете заклинание» или «пока вы не искупите грех перед своим божеством».

...Дают вам «запас». Запас — это возможность выбрать один из дальнейших вариантов действия, потратив запас так, как описывает ход. Влияние всегда связано с ходом, который его дал; вы не можете потратить запас хода *встать на защиту* на поиск ловушек, и наоборот.

...Ставят перед выбором. Выбор, который вы сделаете, как все эффекты ходов, определяет, что случится в рамках повествования в добавление к игромеханическим эффектам. Выбор, который вы можете сделать на 10+ при попытке *рубить и кромсать* — нанести больше урона и открыться для ответной атаки противника, — рассказывает, что происходит с вашим персонажем: он получает свободу для манёвра, которую может использовать, чтобы защититься или рискнуть.

...Позволяют вам рассказать что-то о своём персонаже и его истории. Когда вы *копаетесь в памяти*, вас могут спросить, откуда вам известна информация, которую дал ведущий. Используйте этот шанс, чтобы внести вклад в игру и раскрыть своего персонажа. Только не забывайте про уже обнародованные факты и не противоречьте им.

...Гласят: «запишите себе опыт*****». Это означает, что вы увеличиваете свой опыт на единицу.

Урон и лечение

Он кровоточит — значит, мы сможем его убить.
— Датч. «Хищник»

Порезы, синяки, смертельные раны — обычные опасности, с которыми герои сталкиваются в Dungeon World. В ходе игры персонажи будут получать урон, лечиться и, возможно, даже умрут. Как чувствует себя персонаж в конкретный момент, можно определить по его очкам здоровья (ОЗ). Урон вычитается из ОЗ, свидетельствуя о приближении смертного часа. В подходящих условиях, а также при лечении, в том числе магическом, урон излечивается и ОЗ восстанавливаются.

ОЗ

ОЗ персонажа — показатель его выносливости, энергии и здоровья. Большее количество ОЗ значит, что герой может сражаться дольше и перенести больше, прежде чем взглянет в глаза Смерти.

Первоначальные ОЗ зависят от класса. Ваше Телосложение (его значение, не модификатор) тоже играет роль — чем больше Телосложение, тем больше ОЗ вы получаете. Если по ходу игры ваше Телосложение изменится (временные изменения не в счёт), то вы должны соответственно изменить ваши ОЗ. Пока не меняется Телосложение, максимальное значение ОЗ остаётся прежним.

Урон

Когда герой получает урон, он вычитает его из текущих ОЗ. Если у героя есть броня, её величина вычитается из полученного урона. В итоге может получиться, что удар вас вообще не задел — это нормально, для этого и нужна броня! Урон не может увести ОЗ персонажа ниже 0.

Количество урона зависит от атакующего. Персонажи игроков наносят урон в зависимости от их класса, оружия и ходов. Если в описании хода сказано просто «наносит урон», герой бросает кубик базового урона своего класса, прибавляет все бонусы и вычитает штрафы. Если в описании хода указана величина урона, используйте её вместо броска.

В случае монстров используйте кубик базового урона, указанный в их описании, каждый раз, когда монстр пытается напрямую нанести урон (даже если они атакуют каким-то иным образом, нежели обычно).

Величину урона из других источников — например, героя задело обломком рушащейся башни или он упал в яму, — определяет ведущий, ориентируясь на следующие критерии:

- Подобное чревато максимум синяками и ссадинами: к4 урона.
- Вероятно, прольётся кровь, но ничего ужасного: к6 урона.
- Дело может кончиться переломом: к8 урона.
- Простые люди от такого обычно умирают: к10 урона.

Добавьте свойство *игнорирует броню*, если источник урона имеет большой размер или если урон наносится магией либо ядом.

Временная броня или условная броня работают так же, как и обычная: броня 1 за частичное укрытие, броня 2 за полное укрытие.

Был нанесён урон или нет, зависит от повествования. Ходы вроде *руби и кромсай*, предполагающие нанесение урона, — особый случай: этот ход лишь отражает нанесение урона в рамках истории. Урон может наноситься и безо всяких ходов, если это следует из повествования.

Зачастую потеря ОЗ — лишь часть эффекта. Если род урона описан лишь в общем — например, урон от падения в яму — скорее всего, потеря ОЗ окажется единственным результатом. Когда нанесён урон особого рода, например, орк выбил вам руку из сустава, потеря ОЗ будет частью эффекта, но на этом дело не закончится. Самая большая проблема — что делать со сломанной рукой: как же теперь вы будете размахивать мечом или творить заклинание? Снесённая с плеч голова не уменьшает количество ОЗ — это просто значит, что вы умерли.

ОДНОВРЕМЕННЫЙ УРОН ОТ НЕСКОЛЬКИХ ПРОТИВНИКОВ

Монстр, который вступает в бой в одиночку, — смелый монстр. У большинства существ есть соратники, которые помогают им в бою, например, лучник, прикрывающий спину. Таким образом, несколько монстров могут наносить урон одновременно.

Если вас атакует сразу несколько существ, сделайте бросок урона для каждого и выберите наибольший результат. Если часть существ использует иной кубик базового урона, чем остальные, используйте больший и выбирайте наибольший результат.

Гоблинский колдун (к10+1 урона, игнорирует броню) и три гоблина (к6 урона) атакуют героя. Колдун бросает в Люкса, который штурмует их баррикаду, магическую сферу кислоты, остальные мечут копыя. Я бросаю наибольший кубик базового урона — к10+1, игнорируя броню — четыре раза; один раз за колдуна, и по разу за каждого из гоблинов. Затем выбираю наибольшее значение броска — 8 и говорю Люксу, что он получает 9 урона, игнорирующего броню: кислота попадает в порезы, оставленные копиями.

ОГЛУШАЮЩИЙ УРОН

Оглушающий урон — урон, не ведущий к смерти. Персонаж игрока, получивший такой урон, *спасается от угрозы* (угроза здесь — «вы оглушены») и на некоторое время выпадает из реальности. Это продолжается столько, сколько того требует история — вы находитесь без сознания, пока вам не выпадает шанс освежить голову или справиться с тем, что вас оглушило. Если персонажи ведущего получают оглушающий урон, он не вычитается из их ОЗ, но влияет на поведение: несколько секунд они шатаются, у них всё плывёт перед глазами и так далее.

УВЕЛИЧЕНИЕ И УМЕНЬШЕНИЕ УРОНА

Когда в описании хода сказано об увеличении урона, добавьте урон к броску. Если сказано о добавлении кубика (например, +1к4 урона), вы бросаете его и добавляете выпавшее число к общей сумме.

Так же и с вычитанием урона: вы вычитаете это число из итогового результата. Если вы вычитаете кубик (например, «-1к6 урона»), вы отнимаете выпавшее на кубике число. Значение урона никогда не бывает отрицательным: меньше нуля урона нанести нельзя.

Больший и меньший

Некоторые монстры и ходы позволяют сделать несколько бросков на урон и выбрать больший либо меньший результат.

Если для определения урона монстра делается два броска к6 и выбирается меньший результат, то это записывается как м[2к6]. м[...] значит «меньший». Соответственно, б[...] значит «больший», так что б[3к10] означает «бросьте к10 три раза и используйте больший результат».

Лечение

Раны в Dungeon World можно вылечить двумя способами: оказав раненому медицинскую помощь или подождав, пока они сами заживут.

Количество урона, который исцеляет медицинская помощь — что магическая, что обычная, — зависит от того, какой ход или предмет используются. Некоторые ходы восстанавливают все ОЗ, другие — только то количество, которое позволит герою пережить этот бой.

Когда герой отдыхает некоторое время, не делая ничего, что потревожит его раны, он исцеляет повреждения. Количество исцелённого урона описывается в ходах *разбить лагерь* (если это происходит ночью, в диких землях) и *восстановить силы* (на лоне цивилизации).

Вне зависимости от способа лечения, ОЗ персонажа никогда не превысят допустимого максимума.

СМЕРТЬ

Смерть — частая гостья на поле битвы. Герой, ОЗ которого падают до нуля, сразу делает *последний вздох*. Смерть не дискриминирует: ни бедняк, ни король не прибавляет к этому броску модификаторов.

Никто не знает, что лежит за Чёрными Вратами Смерти, но говорят, что там можно найти разгадки многим тайнам земного мира. Когда вы умираете, вы можете на какое-то мгновение их увидеть.

Кому-то Смерть предлагает сделку, цена которой может колебаться от пустяковой до огромной. Смерть капризна и может попросить какой-нибудь услуги в будущем или определённой платы. Она может потребовать жертвы или чего-нибудь странного и на первый взгляд совершенно невинного. Прихоти Смерти невозможно предугадать.

По результатам *последнего вдоха* состояние персонажа может стабилизироваться. Стабилизированный персонаж по-прежнему имеет ноль ОЗ и находится без сознания, но жив. Если ему оказать медицинскую помощь, то он придёт в себя и может вернуться в бой или укрыться в безопасном месте. Если стабилизированный персонаж вновь получает урон, он снова делает *последний вздох* и встречается со Смертью.

После Смерти

Быть героем совсем не просто: вас ждут промозглые ночи в диких землях, острые мечи врагов и когти монстров. А когда-нибудь вам предстоит отправиться в долгий путь к Чёрным Вратам и стать призраком. Но это не значит, что бродить по округе, оглашая её замогильным воем, — ваш удел навеки. Смерть ведь, в сущности, лишь ещё одно испытание, из которого нужно выйти победителем.

Если ваш персонаж умирает, вы можете попросить ведущего и других игроков попытаться воскресить вас. Ведущий назовёт цену, которую нужно заплатить за то, чтобы вернуть бедолагу к жизни.

Если условия выполнены, персонаж оживает. Особое внимание нужно уделить заклинанию *воскрешения*: это самый простой способ оживить товарища, однако последнее слово здесь остаётся за ведущим.

Ничто не мешает вам не пытаться воскресить персонажа, а просто создать нового. Возможно, им будет один из наёмников, который станет полноценным героем и полноправным участником событий. Возможно, персонажи встретят в поселении нового товарища, который изъявит желание присоединиться к ним. Возможно, у вашего героя — мстительное семейство, которое сразу схватится за клинки и кинется вершить правосудие. В любом случае, создавайте нового персонажа как обычного персонажа первого уровня. Если ваш прежний герой вернётся к жизни, вы можете также играть и за него, «переключаясь» между старым и новым персонажами (в пределах здравого смысла).

На заметку ведущему: когда вы расписываете игрокам, что потребуется для возвращения их товарища к жизни, не терзайтесь, что это, мол, разрушит ход игры и логику сюжета. Сделайте так, чтобы эти действия гармонировали с известными фактами о мире. Это отличная возможность изменить фокус истории, поставить в её центр элемент, который вы давно хотели показать игрокам. Также не пытайтесь сделать из воскрешения какой-то эпический квест. Например, если герой принял смерть на острие гоблинского копья, всё, что может быть нужно, это вернуться домой, преодолеть чувство неловкости и пожертвовать пару тысяч золотых монет местной часовне. Подумайте о последствиях подобной щедрости и о том, как это повлияет на мир. И запомните: Смерть никогда не забывает о похищенных из её владений душах.

Травмы

Потеря ОЗ — самый общий эффект. Он подразумевает усталость, порезы, синяки. Но есть раны куда глубже. Они называются травмами.

Ослаблен (СИЛ): Вы не можете применять физическую силу так же успешно, как и раньше. Возможно, причина этого — усталость или тяжёлое ранение, а возможно, вы были ослаблены магией.

Шатается (ЛОВ): Вы нетвёрдо стоите на ногах, а руки трясутся.

Болен (ТЕЛ): Что-то не так. Может, вы подхватили тяжёлую заразу. Или просто перебрали вчера эля, и эль вам это припомнил...

Оглушён (ИНТ): Последний удар по голове превратил ваши мысли в невразумительную кашу. Мозг работает с трудом.

Ошеломлён (МДР): Звон в ушах. Всё плывёт. Почти нокаут.

Изуродован (ХАР): Это, наверное, лечится, но выглядите вы так себе.

Не каждая атака наносит травму — чаще всего это происходит в результате применения магии или яда. Бывают более экзотические случаи — например, вашей кровью покормился вампир. Каждая травма связана с одной характеристикой и даёт -1 к её модификатору. Сама величина характеристики не меняется, так что вам не стоит переживать о падении максимальных ОЗ, если вы больны.

Травмы не складываются друг с другом. Если вы больны, а потом схлопотали эту же травму во второй раз, проигнорируйте это.

Травмы исцелить тяжелее, чем ОЗ. Некоторые мощные заклинания могут это сделать, однако лучше всего вам отправиться в безопасное место и провести несколько дней в тёплой, уютной постели. Травмы тоже являются частью истории и подчиняются её законам: если случается что-то, что позволяет излечить травму, она исчезает.

Травмы не заменяют описаний и событий, определённых повествованием. Когда кто-то теряет руку, это не значит, что он ослаблен; это значит, что у него теперь на одну руку меньше. И не загоняйте себя в рамки. Вы

можете придумать болезнь, которая действует на героя так, как вашей душе угодно. Травма «болен» — просто удобный шаблон для какой-нибудь неведомой лихорадки, подхваченной от грязной крысы.

Магия

Dungeon World — это больше, чем грязь, кровь и эль в тавернах: это место, полное чудес. Здесь вы найдёте огонь и ветер, силами магии созданные из чистого элемента. Увидите молящихся о здоровье, мощи и божественном возмездии. Эти умения лежат за пределами сил человека или зверя и имеют сверхъестественную природу. Их называют «магией». Магия включает в себя множество вещей. Умение друида принимать форму зверя — магия, равно как и результаты упражнений мага и благословений жреца. Любая способность, выходящая за рамки физических возможностей, является магической.

Заклинания

Таким классам, как жрец и маг, доступны заклинания, которыми персонаж овладевает после упорного изучения либо в награду за служение божеству. У каждого заклинания есть название, свойства, уровень и эффект. Основные стадии работы с магией таковы: изучение, подготовка и сотворение заклинания, после чего оно пропадает из памяти мага.

К числу известных заклинаний относят те, которые заклинатель знает достаточно хорошо, чтобы подготовить. Жрец знает все жреческие заклинания своего уровня и ниже, включая псалмы. Маг начинает игру, зная фокусы и три заклинания первого уровня. Когда маг получает уровень, он изучает новое заклинание. Известные ему заклинания маг записывает в специальную книгу.

Даже известное заклинание нужно подготовить, прежде чем начать творить. Как следует сконцентрировавшись — как описывают ходы *молитва* и *подготовка заклинаний* — заклинатель может выбрать несколько заклинаний из числа известных и подготовить их. Сумма уровней этих заклинаний не должна быть больше, чем уровень заклинателя плюс один. Маги всегда подготавливают фокусы, жрецы — псалмы. Подготовленное заклинание можно сотворить.

Сотворение заклинаний включает в себя воззвание к богам, пение священных гимнов, жесты руками, мольбы мистическим силам и тому подобное. Чтобы сотворить заклинание, вы обычно должны сделать одноимённый ход. Результат 10+ говорит о том, что заклинание сработало, результат 7–9 — что у заклинателя возникли неприятности, но заклинание он всё-таки сотворил. Некоторые заклинания имеют продолжительный характер: сотворённые один раз, они продолжают действовать, пока что-то не заставит их завершиться.

Одно из последствий результата 7–9 — заклинание завершается или забывается. В обоих случаях оно всё ещё известно заклинателю, но уже не считается подготовленным, а потому не может быть сотворено. Когда заклинатель позже вновь делает ходы *молитва* и *подготовка заклинаний*, он может выбрать это же заклинание повторно.

Изменение персонажа

Видишь ли, такова жизнь. Мы меняемся, ничего тут не попишешь. Видишь ли, тот парень, который сейчас стоит перед тобой, и тот парень, которым я был тогда, — разные люди...

— Стиво. «Панк из Солт-Лейк-Сити»

В Dungeon World всё подвержено изменениям. Герои в том числе. По мере развития действия герои получают опыт, который позволяет им *повысить уровень*. Это подготовит их к более серьёзным испытаниям, более опасным приключениям и великим деяниям.

Развитие, как и всё в Dungeon World, влияет на историю, равно как и история влияет на него. Первое значит, что персонаж истории меняется, когда игрок меняет бланк этого персонажа. Второе значит, что игрок также должен изменить бланк персонажа, когда персонаж изменится по ходу истории, чтобы одно соответствовало другому.

Это не является ни способом поощрения игроков или наказания мастера, ни попыткой объяснить получение новых сил или потерю имеющихся. Это просто-напросто отражение жизни в Dungeon World.

Эйвон, хоть он и маг, был отмечен Леноралом — богом мистического знания. Получив благословение от аватара Ленорала и принеся церковные клятвы, Эйвон получает покровительство божества. Он может возносить молитвы и получает преимущества жреца.

Грегор отдаёт своё именное оружие, топор, чья зелёная сталь закалена в оркской крови, в уплату за сделку — отчаянную попытку спасти Короля Офена от вечных мук. Без топора он не получает преимуществ от именного оружия. Вернёт топор — вернутся и преимущества.

Такие изменения происходят, только когда персонаж обретает (или теряет) какую-то способность. Решение по этому поводу не должен выносить один игрок — если вы считаете, что герой обладает всеми нужными качествами для получения нового умения, обсудите это с группой.

Повышение уровня

Играя в Dungeon World, вы, в основном, исследуете мир, сражаетесь с опасными противниками и ищете сокровища. За всё это вы получите опыт***** в конце встречи. Опыт даётся, когда вы действуете в соответствии с мировоззрением персонажа и делаете ходы мировоззрения и если вы избавляетесь от уз или создаёте новые. Также вы получаете опыт каждый раз, когда результат вашего броска равен 6 или меньше. Кроме того, ведущий может поставить перед вами особые задачи и выдавать опыт за их выполнение; при этом он может поменять часть базовых правил, чтобы лучше соответствовать миру игры. Естественно, о подобных вещах он должен сообщить заранее.

Когда персонажи оказываются в безопасном месте и отдыхают, они могут сделать ход *повысить уровень******, чтобы получить новые ходы.

Мультиклассовые ходы

Мультиклассовые ходы позволяют вам брать ходы других классов. Взять можно любой ход своего уровня или ниже. Мультикласс даёт немалое преимущество: любые стартовые умения класса, зависящие друг от друга, считаются за один ход — например, способности мага *сотворить заклинание*, *книга заклинаний* и *подготовка заклинаний*. Если ход другого класса учитывает уровень героя, то считайте свой уровень начиная с того, на котором вы взяли этот ход мультикласса.

Грегор, становясь воином второго уровня, выбирает мультикласс: дилетант. Он может выбрать ход любого другого класса с тем лишь условием, что ход должен быть ниже его текущего уровня, так что в данной ситуации он может выбирать лишь из числа стартовых ходов. Он решает взять ход мага «сотворить заклинание» и автоматически получает ходы «книга заклинаний» и «подготовить заклинания». Для заклинания важен уровень героя, и Грегор учитывает уровни начиная с того, на котором он взял ход мультикласса — таким образом, он может творить заклинания, как маг первого уровня. Когда он получит новый уровень, то, безотносительно к тому, какие ходы выбрал, он обретёт способность подготавливать заклинания как маг второго уровня.

ТРЕБУЕТСЯ И ЗАМЕНЯЕТ

Часть ходов, которые вы получаете, повышая уровень, зависят от других ходов. Если описание какого-то хода включает слова «требуется» и «заменяет», вы можете взять этот ход только при наличии другого.

Если вы взяли ход, требовавший другого, новый ход идёт в дополнение к старому (то есть в итоге у вас будут оба хода). А взяв ход, который заменяет другой, вы теряете заменяемый ход и получаете новый. Обычно он включает все преимущества предыдущего: например, вы заменяете ход, дающий броню 1, на тот, что даёт броню 2.

ПОСЛЕ ДЕСЯТОГО УРОВНЯ

Когда вы набираете достаточно опыта, чтобы получить 11 уровень, кое-что меняется. Вместо перехода на новый уровень выберите один вариант из следующих:

- уйти на покой;
- взять ученика;
- полностью изменить класс.

Если вы уходите на покой, то создаёте нового игрового персонажа: обсудите с ведущим, какое место он займёт в истории. Если вы берёте ученика, то начинаете играть за нового персонажа (ученика), который следует за предыдущим (который прекращает получать опыт). Изменение класса значит, что вы сохраняете свою расу, характеристики, ОЗ и все ходы, которые, по вашему с ведущим соглашению, являются неотъемлемой частью личности персонажа. Остальные классовые ходы вы теряете, заменяя их стартовыми ходами нового класса.

Узы

Дружба — лучшая часть жизни любого человека.
— Авраам Линкольн

Узы — это то, что делает вашу команду командой героев, а не просто сборищем незнакомцев. Вас связывают какие-то чувства, идеи и общая история. У героя всегда есть как минимум одни узы, а часто — больше.

Каждые узы — это некий факт, который связывает вашего персонажа с персонажем другого игрока. Класс даёт несколько стартовых вариантов уз; по ходу игры вы получите новые, которые заменят прежние.

Избавление от уз

В конце каждой сессии вы можете избавиться от одних уз. Это зависит и от вас, и от игрока, которому принадлежит связанный с вами персонаж: вы предлагаете избавиться от уз, и, в случае его согласия, вы свободны от них. Избавляясь от уз, вы получаете опыт.

Если связи, служившей базисом для уз между персонажами, уже нет, значит, от этих уз они избавлены. Например, обстоятельства изменились: Телиан обычно прикрывал вашу спину, но после того, как он бросил вас на произвол судьбы в бою с гоблинами, вы ему не доверяете. Или если вопрос сам по себе исчерпан: вы помогали Уэсли советами и он был вам должен, но выплатил долг сполна, когда спас вам жизнь.

Если вы смотрите на узы и думаете: «Этот фактор уже не играет важной роли в наших отношениях», — пора от них избавляться.

Если у вас есть пустой шаблон уз, полученный при создании персонажа, который вас пока ни с кем не связывает, либо заполните пропуск именем другого персонажа, либо придумайте новые узы с кем-то на ваш выбор. Опыт за это не даётся, но зато у вашего героя появляются более проработанные узы, от которых можно избавиться потом.

Создание новых уз

Когда вы избавились от старых уз, то записываете себе новые. Новые узы могут связывать вас с тем же персонажем, а могут и с другим.

Когда вы записываете новые узы, выберите чужого персонажа. Затем выберите момент из последней сессии — возможно, место, где вы были вместе, или сокровище, которое вы нашли. Возьмите за основу какие-то мысли вашего персонажа, или убеждения, которых он придерживается, и которые связывают его с другим, и нечто, что вы планируете сделать в связи с этим. В итоге должно получиться примерно так:

Мышь благодаря своей смекалке спасла меня от белого дракона. За мной должок.

В подземельях Заз’такара Эйвон повёл себя, как трус. Он подвергает опасности команду и за ним нужно присматривать.

Доброта Валерии к гномам Вейла покорила меня — я докажу ей, что я не такое жестокое отродье, каким она меня считает.

Зоток выиграл Топор Шепчущих Костей обманом! Клянусь, этот топор будем моим.

Новые узы по качеству ничем не отличаются от старых: используйте их, избавляйтесь от них, заменяйте их.

Мировоззрение

Я верю в смерть, разрушение, хаос, разврат и алчность.
— Дэнни Виньярд. «Американская История Икс»

Мировоззрение — это образ мыслей вашего персонажа и система ценностей, которой он придерживается. Мировоззрение героя может диктоваться национальным идеалом, религиозной организацией или ощущаться инстинктивно. Оно отражает, кем ваш персонаж стремится стать, и подскажет, что делать дальше, когда вы не уверены. Некоторые персонажи будут заявлять о своём мировоззрении во всеуслышание, тогда как другие постараются его скрыть. Герой не станет говорить «я злой», но может сказать «своя рубашка ближе к телу». Персонаж может называть себя как угодно — однако вселенная придерживается о нём своего мнения. В глубине каждого героя скрыт идеал, к которому он стремится; заклинания и ходы, зависящие от мировоззрения, заставляют этот идеал выйти на поверхность.

Каждая разумная тварь в *Dungeon World* обладает мировоззрением, будь то эльф, или человек, или другое, более необычное существо. Их пять: доброе, законное, нейтральное, хаотичное и злое.

Существа законного мировоззрения стремятся привнести больше порядка в мир вокруг, заботясь как о своём благе, так и о благе окружающих. Хаотичные создания избирают путь изменчивости и идеализируют

хаос, а свободу они ценят превыше всего. Добрые существа ставят чужие интересы над своими. Злые стремятся к выгоде за чужой счёт.

Нейтральные существа заботятся прежде всего о себе, пока это не затрагивает кого-то ещё. Такие персонажи просто хотят жить своей жизнью и преследуют свои цели, оставляя другим право делать то же самое.

Большинство существ нейтральны. Они не получают удовольствия от причинения вреда другим, однако в определённой ситуации пойдут на это. Существ, которые ставят идеалы (будь это закон, хаос, добро, или зло) превыше собственных интересов, на свете куда меньше.

Конфликт может случиться даже между существами одного мировоззрения. Желание помочь другим не делает человека непогрешимым, и два добрых создания могут сражаться на смерть, доказывая свою точку зрения на то, как правильно жить.

Изменение мировоззрения

Мировоззрение может измениться и зачастую меняется. Обычно такая перемена зреет постепенно и происходит в переломный момент. Каждый раз, когда представления персонажа о мире переворачиваются с ног на голову, он может выбрать новое мировоззрение. У игрока должна быть весомая причина для такого, и он должен внятно объяснить другим за столом, почему так произошло.

В некоторых случаях у героя может измениться набор ходов мировоззрения ещё до того, как изменилось оно само. Это отражает небольшой сдвиг, изменение одного из приоритетов, но не коренную перестройку мышления. Просто выберите новый ход своего мировоззрения из списка ниже и объясните, почему это стало важно для вашего героя.

Выполнять долг перед обществом. Защищать невинных.
Стоять на страже закона.
— РобоКоп

ЗАКОННОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ

- Придерживайтесь буквы, а не духа закона.
- Выполняйте важные обещания.
- Восстанавливайте справедливость и наказывайте виновных.
- Ставьте честь выше личной выгоды.
- Возвращайте ценные вещи их законному обладателю.

ДОБРОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ

- Помогайте другим, невзирая на опасность.
- Ведите других в бой за праведное дело.
- Отказывайтесь от власти или богатства ради всеобщего блага.
- Разоблачайте опасную ложь.
- Поступайте милосердно.

НЕЙТРАЛЬНОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ

- Заручайтесь поддержкой влиятельных лиц.
- Побеждайте заклятых врагов.
- Узнавайте тайны о недругах.
- Докапывайтесь до правды.

Начинаем с небольшой анархии. Рушим существующий порядок вещей, а затем... всё погружается в хаос.
— Джокер. «Тёмный Рыцарь»

ХАОТИЧНОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ

- Разоблачайте коррупцию.
- Нарушайте несправедливый закон, чтобы помочь другому.
- Сражайте тиранов.
- Разоблачайте лицемерие.

ЗЛОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ

- Воспользуйтесь чьим-то доверием.
- Причиняйте кому-нибудь боль ради забавы.
- Разрушайте что-то прекрасное.
- Нарушайте справедливые законы.
- Вредите невинным.

Наёмники

Наёмники — те бедняги, что ради золота, славы или каких-то странных нужд идут с героями навстречу мраку и опасности. Это безрассудные авантюристы, жаждущие стать известными героями.

Функций у наёмников несколько. Героям они помогают, используя свои умения и объединяя с ними усилия, за что и получают плату. Для игроков они — ресурс, дающий дополнительный шанс против самых страшных противников. Также наёмники могут заменить погибших героев. А для ведущего это прежде всего люди — те, с кем герои могут перекинуться парой слов, даже когда находятся где-нибудь глубоко-глубоко в подземельях на далёком-далёком плане бытия.

Наёмники не являются героями. Наёмник может стать героем, когда заменит персонажа, но до этого момента он — один из мастерских персонажей, не более. По этой причине точное значение их ОЗ, брони и урона не слишком важны. Основные характеристики наёмника — его **умение** (или умения), **плата** и **лояльность**.

Умения наёмника — те преимущества, которые они предоставляют игрокам. Большинство умений связано с классовыми способностями, что позволяет наёмникам исполнять роль какого-то класса. Например, у вас нет следопыта, но возникла необходимость выяснить, куда из Торси отправился наёмный убийца, — вам нужен охотник.

У каждого умения есть ранг от 1 до 10. Чем выше ранг, тем лучшим специалистом является наёмник. Обычно наёмники работают лишь с героями, чей уровень равен или превосходит их мастерство.

Умениями не исчерпывается всё, что может делать наёмник; это лишь механизм действия его умений. Наёмник с умением «защита» может переносить груз или искать ловушки, однако результат таких действий не регулируется правилами. Исход определяется обстоятельствами и ведущим. Просить наёмника сделать что-то, выходящее за рамки его умений — нарываться на неприятности.

Наёмник не будет работать бесплатно. Если ему не платят в срок (обычно раз в сессию), он, скорее всего, покинет нанимателей.

Когда в игре участвуют наёмники, игрокам может потребоваться сделать ход *приказать наёмникам*. Этот ход совершается, когда верность наёмника подвергается серьёзному испытанию.

Приказать наёмникам

Наёмники вас слушаются, пока это не подвергает их опасности, не приводит в ужас и не является очевидной глупостью, а их услуги — оплачены. **Когда наёмник считает, что оказался в опасной, унижительной или идиотской ситуации из-за ваших приказов**, сделайте бросок+лояльность. * На 10+ он остаётся верен. * На 7–9 он тоже выполняет приказ, но позже предъявляет серьёзные претензии. Удовлетворите его требования, или наёмник уйдёт, хлопнув дверью.

Создание наёмника

Наёмников легко создавать «на лету». Когда персонажи кого-то нанимают, запишите его имя, цену его услуг и его умения.

Дайте наёмнику несколько очков в зависимости от того, где герои его нашли. Наёмники из деревни начинают с 2–5 очками. Из небольших городков — с 4–6. Из замков и крепостей — 5–8. Из больших городов — 6–10 очков. Распределите их между лояльностью, основным и дополнительными умениями (последние могут остаться на нуле). Стартовая лояльность редко бывает выше 2, равно как и ниже 0. Определите, сколько герои будут платить наёмнику, — и дело с концом.

Характеристики наёмника, особенно лояльность, могут меняться в ходе игры в зависимости от ситуации. Доброе отношение или щедрые награды дают бонус +1 к следующему броску лояльности. Неуважение даёт штраф -1 к следующему броску. Если последний раз вы платили наёмнику довольно-таки давно, он получает штраф -1 ко всем броскам лояльности, пока ему не будет выдана плата. Если наёмник вместе с героями совершил какое-то великое деяние, то его лояльность повышается навсегда. Аналогично, серьёзный провал или поражение могут навсегда понизить лояльность наёмника.

Виды платы:

- волнующие приключения;
- деньги;
- обретение тайных знаний;
- слава;
- пирушки и дебоши;
- совершение добрых дел.

Умения

Создавая наёмника, распределите его очки между одним или несколькими из этих умений.

УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ

Ученик чародея — тот, кто некоторое время учился у мастера магии, однако сам ещё не достиг таких высот. Короче, маг-студент.

Помощь в колдовстве — когда ученик чародея помогает творить заклинание уровня ниже, чем уровень его мастерства, заклинание действует на большую область, длится дольше, или становится мощнее. Конкретные эффекты зависят от ситуации и заклинания и определяются ведущим. Как именно изменит эффект помощь ученика чародея, ведущий должен описать до того, как заклинание будет сотворено. Но главное, что даёт такая помощь, — от всех негативных последствий колдовства страдает в первую очередь ученик.

Взломщик

Взломщики — мастера сразу в нескольких сферах, обычно касающихся дел незаконных или опасных. Они хорошо управляют с механизмами или ловушками, однако в битве пользы от них немного.

Обезвреживание ловушек: дилетант — если впереди отряда пустить взломщика, он может обнаруживать ловушки, прежде чем герои в них попадут. И если ловушка срабатывает из-за взломщика, то он получает полный урон от неё, однако игроки получают бонус к умениям против этой ловушки и прибавляют величину умения взломщика к своей броне против западни. В большинстве случаев попавший в ловушку взломщик нуждается в немедленном лечении. Если герои разобьют лагерь рядом с ловушкой, взломщик сможет безболезненно обезвредить её к тому моменту, когда стоянка будет развёрнута.

Менестрель

Когда для того, чтобы заключить сделку и улучшить положение, вам нужно симпатичное улыбчивое лицо, менестрель всегда готов прийти на помощь — за приемлемую плату, естественно.

Радушный приём — когда вы прибываете с менестрелем туда, где едят, пьют или развлекаются, к вам все будут относиться как к другу (если, конечно, вы не добьётесь своими действиями обратного). Также вычитайте величину умения менестреля из всех цен в городе.

Послушник

Послушник — низший ранг духовного лица, в обязанности которого входят несложные поручения и повседневные обряды. Они не владеют магией, но могут молить своё божество о небольшой помощи.

Духовная поддержка — при наличии в команде послушника, разбивая лагерь, вы получаете бонус к исцеляемому ОЗ, равный этому умению.

Перевязка — когда послушник перевязывает ваши раны, вы излечиваете 2х(это умение) ОЗ. Вы получаете штраф -1 на следующий бросок, поскольку послушники — так себе лекари.

Телохранитель

Телохранитель прикрывает своего нанимателя от клинков, когтей, зубов и заклинаний, которые могут навредить ему.

Охрана — когда телохранитель прикрывает вас от атаки, вы получаете бонус к броне, равный этому умению, после чего умение уменьшается на 1, пока наёмника не вылечат или не дадут время поправиться.

Вмешаться — когда телохранитель помогает вам *спастись от угрозы*, вы можете получить +1, что отражает его поддержку. Но, если вы пойдёте на это, получить 10+ у вас уже не выйдет: бросок на 10+ будет считаться как на 7–9.

Охотник

Идти по следу охотник обучен, однако до настоящего следопыта ему далеко: он мало что знает о необычных животных и местах.

Проложить путь — Если охотнику дать время изучить следы, пока вы разбиваете лагерь, то когда вы вновь двинетесь в путь, можете пойти по найденным охотником следам. Пока не изменится окружающая среда, обстоятельства путешествия или погода, след вы не потеряете.

Проводник — Когда охотник ведёт группу, ваше *опасное путешествие* автоматически считается успешным, если количество пайков, которые необходимо потратить, меньше этого умения.

Боец

Бойцы — не самые искусные воины, но драться они умеют.

Солдатское дело — Когда вы наносите урон и вам помогает боец, добавьте величину его умения к нанесённому урону. Если атака имеет последствия (вроде контратаки), боец принимает основной удар на себя.

Жизнь героев

Итак, вы знакомы с основами. Пора узнать, что представляет собой жизнь настоящих героев. Говорят, что она полна славы и богатства. Иногда это верно, но порой вам придётся прокладывать свой путь сквозь полную монстров пустыню ради единственной золотой монеты.

Мир подземелий

Герои проводят в подземельях много времени. Слово «подземелье» вызывает в памяти картины коридоров с каменными стенами, расположенных под замками, и темниц, где содержат заключённых. Однако мы подземельем называем любое место, полное опасностей и сокровищ. Драконья пещера, вражеский лагерь, заброшенная канализация, парящий в небесах замок, даже сам фундамент мироздания.

Самая важная вещь, которую надо помнить, будучи в подземелье, — это место обитаемо. Если вы очистили от стражи участок у входа, это не значит, что к ним не придёт подкрепление. У каждого монстра, солдата или командира, которого вы убили, где-то есть друзья, напарники, последователи и потомки. В подземелье лучше не расслабляться.

Поскольку подземелья — места обжитые, вам лучше подготовиться к долгому путешествию. Провизия — ваш лучший друг. Исследование Залов Кза'ф'ала — это вам не прогулочка на один день. После того как вы вошли внутрь, вход может закрыться. Даже если вы можете ходить туда-сюда, как к себе домой, это даст вашим врагам время подготовиться. Всякие там гоблины — противники несерьёзные, однако когда у них есть время организовать силы и поставить ловушки...

К слову, о ловушках — держите ухо востро, не забывайте и про них. Тут вор станет вам лучшим другом. Он остановит вас прежде, чем вы полезете в яму-западню или комнату, полную кислоты. Не сказать, что отсутствие вора сулит вам неотвратимую гибель, но двигаться придётся медленно и аккуратно. Вы можете исследовать территорию, *изучив обстановку*, но рисковать будете куда больше, чем умелый вор.

Если вам не повезло и вы попали в ловушку, вы ещё можете успеть отскочить, защититься заклинанием или спасти друга — чаще всего *спасаясь от угрозы*. Конечно, не каждая ловушка столь плохо продумана, чтобы давать шанс ускользнуть. Если она хорошо сконструирована, то вы получите нож в спину до того, как поймёте, что она сработала.

Звучит мрачно, не спорим, но всё не так уж плохо. Вы вооружены мечами, умениями и магией. Если будете держаться вместе и думать головой, вернётесь живыми. Может быть.

Монстры

Звери и куда более жуткие твари, которыми кишат подземелья? Мы называем их монстрами. Не все они выглядят как чудища. Иногда это просто парень в доспехах — ни рогов, ни огненного дыхания или крыльев. Но если он хочет убить вас, он такой же монстр, как и остальные.

Некоторым даже не нужны оружие с доспехами. Хитрый чернокнижник или бесчестный аристократ могут «проткнуть» вам спину не мечом, а словом. С опаской относитесь ко всем, кто бродит по подземелью, вооружённый лишь посохом и защищенный мантией: ему не просто так не нужны доспехи или меч.

Когда дело доходит до схватки с монстрами, ставки равны: либо вы, либо они. Помните об этом, решаясь на бой. Даже если монстры примерно равны вам по силе, лучше избежать схватки, если есть возможность. Нет преимущества? Попробуйте его создать — это лучше, чем рисковать жизнью в бою. Ищите слабые места, используйте на всю катушку все свои возможности, и вы проживёте достаточно, чтобы воспользоваться добычей.

В битве обычно создаются условия ходов, вроде *руби и кромсай, встать на защиту и дать залп*. Так же часто придётся делать ход *спастись от угрозы* и классовые ходы, вроде *сотворить заклинание*. Лучший вариант битвы — нападение из засады: перерезать противников, прежде чем они поймут, что к чему. В этом случае не создаётся условий для хода *руби и кромсай* и вы не рискуете получить ответный удар.

Монстры делятся на несколько типов. Гуманоиды более-менее похожи на нас: орки, гоблины и так далее. Звери — это животные, но вовсе не такие послушные, как ваша корова Бурёнка: представьте себе рога длиной с руку и ядовитые жвала. Механизмы — живые существа, созданные искусственно. Планарные монстры пришли из других миров, столь далёких, что и во сне не увидишь. А нежить бывает похуже их всех, вместе взятых: умерших однажды чертовски трудно убить снова.

В схватке с монстрами у вас есть несколько тузов в рукаве, несколько приёмчиков, которые помогут остаться в живых. Если это монстр из числа более-менее известных, вы можете *покопаться в памяти* на предмет каких-либо знаний о нём. Никогда не помешает потратить минутку, чтобы оглядеться и *изучить обстановку*: возможно, вы что-то проглядели. Не забудьте также изучить свои классовые ходы и подумайте, как они могут вам помочь. Никогда не знаешь, в каких обстоятельствах и как тот или иной ход пригодится.

Дикие земли

Есть подземелья, есть — цивилизованные поселения, а есть нечто среднее между ними: дикие земли. Грань между лесом и подземельем куда тоньше, чем кажется — вы когда-нибудь оказывались в лесной чаще ночью, окружённый волками, без малейшего представления, где ваш дом?

Путешествовать легко, если следовать проторенными дорогами. Если вы идёте по тропе и хоть как-то защищены, вы даже не делаете ходов, а просто расходуете пайки и двигаетесь к своей цели. Однако если вам предстоит *опасное путешествие*...

В *опасном путешествии* необходим проводник, разведчик и интендант. Это значит, что путешествовать по диким землям нужно по крайней мере троём. Если вас меньше, то придётся чем-то пренебречь, а значит — напрашиваться на неприятности.

Друзья и враги

Вы герой, люди это замечают. И не всегда в хорошем смысле. Вы быстро поймёте это, особенно если вам в руки попадёт какое-нибудь древнее сокровище и у ваших дверей сразу образуется толпа прихлебателей.

Конечно, вы можете использовать этих людей в своих целях и договариваться с ними, чтобы получить желаемое, но прочный союз возможен, только если вы строите с ними нормальные, человеческие отношения. Заставив Графа Алоро даровать вам замок в обмен на спасение его дочери, вы получите земли, но подобные делишки не пойдут на пользу вашей репутации. Принуждение силой — не власть над разумом; так что если хотите с кем-то подружиться, ведите себя по-человечески.

Магия, однако, способна дать власть над разумом. Можно долго спорить, насколько это допустимо с точки зрения морали, но если вы не испытывает угрызений совести, отбирая чью-то свободу, вы вполне можете подчинить другого своей воле.

Необходимо всегда держать в голове, кто прикрывает вам спину, а кто готов вонзить в неё нож. То же самое будет делать ведущий, и опаснее всего для вас будет враг, о котором вы не знаете. Вы не единственный обитатель Dungeon World с наполеоновскими планами.

Будучи героем, вы всегда в пути, тогда как прочий люд в большинстве своём имеет постоянное жильё. Не помешает узнать, где живёт хороший кузнец и на каком постоялом дворе можно заночевать бесплатно.

Помните, что физическая сила решает далеко не всё. Даже если вы повергнете короля Арлона в поединке, вы навлечёте на себя кару со стороны родственников, союзников и придворных. Социальный статус сам по себе обладает силой, отличной от силы меча или магии.

Мир

Вы герой; вы — значительная персона. Но вы отнюдь не единственная сила, что движет миром: он будет жить своей жизнью и без вас. Если вы не управитесь с гоблинами, заполонившими канализацию, это, возможно, сделает кто-то другой. А может, гоблины захватят город. Вам точно хочется это проверить?

Живой мир — это мир, который постоянно меняется. Вы выбираете, кого убить (или не убивать), куда идти и какие сделки заключать, — и всё это меняет мир вокруг вас. Изменение мира требует действий: делайте ходы, ищите сокровища и исследуйте неведомое.

Перемены имеют разный характер; к ним относится получение опыта, повышения уровня и приобретения новых способностей. С этими способностями, в свою очередь, вы сможете воздействовать на мир и менять положение вещей. Так образуется бесконечный цикл изменения и развития, в котором участвуете и вы, и мир вокруг вас.

Пример игры

Итак, я — ведущий игры; мои игроки — Айзек (играет Омаром), Бен (играет Брианной), Эми (играет Норой) и Ден (играет Ретом). Команда обнаружила племя гоблинов, которые готовятся совершить ритуал, и вот-вот принесут в жертву белого крокодила, животное редкое и дорогое (городские богачи отсыплют гору золота за такого питомца).

Трое гоблинов-воинов, одурманенные наркотическими курениями, с визгом накидываются на воина Брианну. Два других гоблина прячутся за камни, хватают луки и целятся в Рета, творя знаки, защищающие от дурного глаза. Ещё трое исчезают в тених за углом в дальнем конце комнаты, готовясь к скрытой атаке. Верховная жрица и послушница продолжают обряд, почёсывая брюхо лежащему на спине крокодилу (тот блаженно урчит) и готовя ритуальный кинжал.

Описав ситуацию, я даю слово игрокам: «Итак, что вы делаете?»

Айзек начинает действовать первым. «По углам комнаты достаточно теней, чтобы я мог там скрыться?» «Ага, — говорю я, — Гоблины, очевидно, не очень-то любят свет. Углов комнаты почти не видно: они скрываются во мраке, за горами мусора и обломков». — «Отлично! Я направляюсь туда, в ту сторону, где скрылись проныры. Омар оглядывается через плечо, опускает на лицо капюшон и скрывается в тених. Я выскочу из тени там, где факелы освещают жертвенник».

Я гляжу на карту и говорю: «Ну, есть шанс, что тебя обнаружат. Тебе стоит *спастись от угрозы*. На мой взгляд, нужно приложить Ловкость, чтобы двигаться тихо и аккуратно». Он берёт кубики и бросает; на одном кубике выпадает 1, на другом — 2, плюс его ЛОВ, равная двум, получается всего лишь 5. «Проклятье!» — говорит он.

Я уже знаю, что делать, но заглядываю в список своих ходов, чтобы убедиться. Всё верно — моя идея (нога его персонажа застряла в куче мусора, который он не заметил в темноте) является ходом *поставьте кого-то в сложную ситуацию*. «Ты крадёшься во мраке, но наступаешь на какие-то обломки — твоя нога едет и оказывается придавлена. Хуже всего — ты слышишь свистящие сопение, будто шорох потревоженного мусора разбудил нечто, спящее во мраке. Кинешься ли бежать назад, позвав на помощь, или попытаешься разобраться с этим сам?»

«Эмм, не знаю...»

«Ладно, к тебе вернёмся потом. Что делают остальные?»

Ден решительно спрашивает: «Гоблины, которые скрылись в тенях. Я их вижу?» — «Так, не приглядываясь — нет. Пытаешься их разглядеть?» — «Нет, просто интересно, попадают ли они в область действия моего заклинания. Я обращаю поток волшебства в тёплый летний ветерок, который наполняет комнату».

Ден делает бросок хода *создать заклинание*, чтобы наложить заклинание *сон*. Всего на кубиках у него выпало 6, +2 ИНТ, в сумме 8. Теперь он должен сделать выбор. «Ты чувствуешь, как заклинание ускользает у тебя из рук. Жертва гоблинов впитывает твою магию, как губка. Ход даёт тебе несколько вариантов действия. Какой ты выберешь, чтобы всё-таки заставить заклинание действовать?»

Ден взвешивает все «за» и «против». «Мне нужно усыпить как можно больше этих ребят. Брианна, можешь прикрыть меня, если мне будет что-то угрожать или я получу штраф -1 на следующий ход?»

«Конечно, я тебя прикрою», — говорит Бен.

«Ага, тогда я выбираю опасность».

«Отлично, — говорю я. — Не забыли, что гоблины под действием дурмана? Это обостряет их чувства: они чувствуют потоки магии и кидаются не на Брианну, а на тебя. Скольких существ ты усыпляешь?»

Ден бросает кубик. «Похоже, только одного... Вот чёрт».

«Прямо посреди какой-то гоблинской молитвы жрица падает на пол. Послушница начинает трясти её за плечи, пытаясь разбудить. Обе они не обращают внимания на белого крокодила, который начинает злиться, поскольку теперь никто не чешет ему животик. Одурманенные гоблины в это же время кидаются на Рета».

Вклинивается Бен: «Я встаю между Ретом и одурманенными гоблинами, принимая огонь на себя: я привлекаю их внимание криком».

«Похоже, что ты *встаёшь на защиту*», — говорю я.

«Так, у меня выпало 7, так что я получаю запас 1».

«Великолепно. Три одурманенных гоблина почти сбивают Рета с ног, наступая на него и размахивая кинжалами...»

«Нет! — Говорит Бен. — Я трачу преимущество, чтобы загородить им путь и принять удар на себя».

«Итак, Брианна в последний момент отталкивает Рета, и гоблины врезаются в неё. Они наносят ей урон... 5 урона. Нора, Брианна взяла трёх одурманенных гоблинов на себя, Рет усыпил жрицу, крокодил нервничает, а Омар куда-то пропал. Что делаешь ты?»

«Сначала я целюсь в одного из гоблинов-лучников и коротко киваю Канто — он убегает в тень, он обучен охоте, — чтобы нашёл Омара и убедился, что с ним всё в порядке».

Я просматриваю описание хода следопыта отдать *команду*, чтобы узнать результаты поисков Канто, и отвечаю: «Ну, Канто найдёт Омара через некоторое время. Если ты пойдёшь вслед за ним в темноту, ты

получишь бонус к броску на попытку *изучить обстановку*, чтобы найти Омара. Но ты вроде бы сказала, что делаешь выстрел?»

«О, я застала гоблинов-лучников врасплох? Я думала, что только готовлюсь *дать залп*», — отвечает Эми.

Сейчас моя очередь выносить решение. «Нет, они сосредоточили внимание на Рете, они вот-вот выстрелят в него. Думаю, ты определённо застала их врасплох — так они сосредоточены».

«Отлично! Я выхожу вперёд и стреляю в руку того, что ближе, чтобы он уронил лук. Плюс ЛОВ... 10! Он роняет лук и получает 4 урона».

Я смотрю характеристики гоблина, затем отвечаю: «Ага, ты его убила. И поскольку смертельный удар ты нанесла ему в руку, он не смог выстрелить. Другой тем не менее стреляет в Рета — тот получает 2 урона. Рет, Брианна оттолкнула тебя, но стоило тебе подумать, что опасность миновала, как в ногу тебе втыкается стрела. Что будешь делать? Хотя давайте-ка вернёмся к Омару».

У Айзека было время подумать. «Это свистящее сопение — откуда оно доносится? Пыхтит кто-то размером с человека или побольше?»

«Похоже, ты пытаешься узнать что-то, используя свои чувства», — Я надеюсь, Айзек вспомнит, что для этого есть отдельный ход, вместо того чтобы просто велеть ему сделать его.

«Да, да! Я *изучаю обстановку*, стараясь вести себя так тихо, как только могу, и не упустить ни одной детали, которая может подсказать, что это за штука. Вместе с МДР выходит 7 — уфф. Чего мне стоит опасаться?»

Я трачу пару секунд, чтобы свериться со своими записями и с картой и убедиться, что дал ему всю информацию: «Ну, точно не гоблинов. Они проскальзывают мимо тебя, ближе к свету, собираясь проткнуть спины твои друзьям и не замечая тебя. А видишь ты кончик носа огромного крокодила, выглядывающий из-за кучи мусора, — именно от него исходит сопение. Похоже, что у белого крокодила есть семья, и семья эта размером минимум с лошадь. Если попытаешься освободиться, оно точно услышит шум и заметит тебя. Что будешь делать?»

Айзек рассуждает: «Я могу убраться отсюда, *спасаясь от угрозы*. Угрозы быть услышанным, если точнее. Или... Я отрываю от своего плаща кусок и вливаю на него весь яд золотого корня, что у меня есть. Это контактный яд, однако я могу сделать так, чтобы крокодил проглотил его прежде, чем проглотит меня, и после этого он будет считать меня союзником и я смогу использовать его против гоблинов».

«Ладно!» — Мне этот план кажется довольно-таки рискованным, но он достаточно безумный, чтобы сработать. Пора вернуться к остальным. «Омар пропитывает ядом клочок плаща, Брианна отбивается от трёх одурманенных гоблинов, несколько гоблинов крадутся в тених, один гоблин-лучник у алтаря, крокодил просыпается, а Рет только что получил стрелу в колено. Уфф. Рет, так что там насчёт стрелы?»

Глава 3

Создание персонажа

Создавать персонажа в Dungeon World легко, и занимает этот процесс совсем немного времени. Своих первых героев вам нужно создавать вместе, в начале своей первой сессии. Создание персонажей, как и сама игра, происходит в процессе беседы, в которой должны принимать участие все игроки.

Возможно, вам придётся создавать нового персонажа по ходу игры, если ваш, например, был убит. Не печальтесь такому повороту событий: приведённые здесь инструкции позволят вам создать персонажа, идеально вписывающегося в группу, за несколько минут. Каждый герой — даже если он заменяет прежнего — начинает первым уровнем.

Большинство компонентов, необходимых для создания персонажа, указаны на бланке персонажа. А эти инструкции помогут вам заполнить бланк.

1. Выберите класс

Просмотрите список классов и выберите тот, что вам приглянулся. Изначально все берут разные классы*****: двух магов в одной команде быть не может. Если двое хотят взять одинаковые классы, обсудите это, как взрослые люди, и придите к компромиссу.

Я сижу за столом с Паулем и Шеннон; все мы пришли играть в игру, которую ведёт Джон. У меня есть пара крутых идей насчёт героя-мага, и я озвучиваю свой выбор. Никто другой не собирается играть за мага, так что я беру лист персонажа: маг.

2. Выберите расу

Некоторые классы предполагают выбор расы. Выберите одну. В зависимости от расы вы получаете доступ к особому ходу.

Мне по душе гибкий персонаж — чем больше заклинаний у него есть, тем лучше, правда? Я выбираю Человека, поскольку это позволит мне взять заклинание Жреца и творить его так же, как и заклинания мага. Это позволит жрице Шеннон сэкономить исцеляющие чары.

Даниэль: Ладно, ладно, я буду гномом, однако звать меня будут Карлос.

Билл: Гном Карлос?

Даниэль: Да, у тебя с этим какие-то проблемы, Гортон?

— Фрики & Гики

3. Выберите имя

Выберите вашему персонажу имя из списка.

«Эйвон» звучит неплохо.

4. Выберите внешность

Выберите одну черту из списка.

Блуждающий взгляд — звучит неплохо, поскольку каждый маг видит вещи, недоступные глазу смертного. И ни у одного нормального мага нет времени на то, чтобы возиться с причёской, так что спутанные волосы — то, что надо. На мне странное одеяние — я говорю всем, что оно не принадлежит этому миру: я извлёк его из-за Грани в ходе ритуала призыва. Исследования и учёба не оставляют мне времени на еду: Эйвон довольно-таки худой.

5. Задайте значения характеристик

Распределите между вашими характеристиками следующие значения: 16, 15, 13, 12, 9, 8. Вначале изучите основные и стартовые ходов вашего класса. Выберите те, что интересуют вас больше всего: что-то, что вы будете делать чаще всего, или то, что вам просто-напросто приглянулось. Присвойте характеристике,

которую использует этот ход, значение 16. Снова изучите список и выберите ход, второй по значимости для вашего персонажа, возможно, что-то, что будет дополнять ваш первый выбор. Присвойте связанной с ним характеристике значение 15. Повторите эти шаги с остальными значениями характеристик: 13, 12, 9, 8.

Альтернативный вариант: если все хотят привнести в процесс фактор случайности, вы можете задать характеристики броском. Бросьте 3к6, и присвойте результат — сумму выпавших чисел — любой характеристике. Повторите это для каждой характеристики.

Если вы хотите задать характеристики совсем случайным образом, делайте броски на них, следуя строгой очерёдности (СИЛ, ЛОВ, ТЕЛ, ИНТ, МДР, ХАР). Если вы используете этот метод, то можете задать значения характеристик прежде, чем выберете класс.

Моим основным оружием станут заклинания, для чего нужен Интеллект — так что ему я присваиваю значение 16. Возможно, мне частенько придётся уклоняться от заклинаний, спасаясь от угрозы за счёт Ловкости, так что Ловкость у меня будет равной 15. Мудрость 13 позволит мне замечать важные детали (и сохранять здравомыслие, то есть опять спастись от угрозы). Харизма пригодится, когда я буду вести дела с призванными существами — пусть оно будет 12. Жить всегда хорошо, так что присваиваю Телосложению значение 9, чтобы получить лишние ОЗ. Сила пусть будет равной 8.

6. Вычислите модификаторы

Следующим вашим шагом должно стать вычисление модификаторов ваших характеристик. Именно о модификаторах идёт речь в описании ходов, когда там написано +ЛОВ или +ХАР. Если вы используете стандартный лист персонажа, там уже подписаны модификаторы каждой характеристики.

Значение	Модификатор
1–3	-3
3–5	-2
6–8	-1
9–12	0
13–15	+1
16–17	+2
18	+3

7. Вычислите максимальные ОЗ

Ваши максимальные ОЗ равны базовым ОЗ вашего класса + значение Телосложения. Вы начинаете с максимальными ОЗ.

Базовые ОЗ — 4, плюс Телосложение, равное 9, и мои ОЗ становятся равны аж 13!

8. Выберите стартовые ходы

Заглавную часть каждого листа персонажа занимает список стартовых ходов. Ходы некоторых классов — например, Воина — заставляют персонажа выбирать между чем-либо. Сделайте выбор сейчас. Магу необходимо выбрать, что за заклинания будут у него в книге заклинаний. И Жрец, и Маг должны выбрать, какие заклинания у них подготовлены к началу игры.

Заклинание Призыва — само собой разумеющийся выбор, так что я беру Общение с Духами. Магическая Стрела позволяет мне наносить больше урона, чем жалкие к4, которые положены магу по классу, — так что беру и её. И, наконец, беру последнее заклинание — Тревогу, поскольку у меня есть соображения насчёт парочки интересных способов её использовать.

9. Выберите мировоззрение

Мировоззрение в двух словах описывает моральные устои вашего персонажа. Каждый класс ограничен в выборе несколькими вариантами. Ваш выбор определит, за какие действия ваш персонаж будет получать дополнительный опыт в ходе игры.

В описании нейтрального мировоззрения для магов сказано, что я получаю дополнительный опыт, когда открываю какую-нибудь магическую тайну. Поскольку Эйвон жить не может без открытия магических тайн, я начинаю нейтральным персонажем.

10. Выберите снаряжение

Каждый класс выбирает снаряжение из стартового набора. Не забывайте про нагрузку — она определяет предельный вес, который вы можете переносить. Подсчитайте значение брони и запишите её на листе своего персонажа.

Я беспокоюсь за своё Здоровье, а потому предпочту доспехи книгам. Для ритуалов пригодится кинжал — я беру его вместо посоха. Разрываюсь между целительным зельем и противоядием, однако всё же выбираю целительное. И, наконец, беру несколько пайков.

11. Представьте своего персонажа

Итак, теперь вы знаете своего персонажа — пришла пора представить его всем остальным. Подождите, пока все завершат подбирать имена. Затем начинайте представляться по очереди; когда придёт ваш черёд, опишите внешность своего героя, назовите класс и другие вещи, которые о вашем персонаже должны знать все. Вы можете раскрыть своё мировоззрение или сохранить его в тайне — как пожелаете.

Также на этом этапе вам задаёт вопросы ведущий. Чаще всего они помогают установить связь между персонажами («Это значит, что ты уже встречал Грандлоха?») и «вписать» команду в приключение («Что вы думаете об этом?»). Ведущий должен выслушать описание и спросить обо всём, что вызывает вопросы. Непременнo решите, откуда ваш герой, кто они, как они встретились и всё остальное, что покажется вам правдомерным и интересным.

«Это Эйвон, могучий маг! Он — худой человек с блуждающим взглядом, растрёпанными волосами, в странном одеянии. Как я уже говорил вам, моё одеяние странное потому, что оно не принадлежит этому миру: Эйвон получил его во время ритуала призыва».

12. Выберите узы

Когда все представились, выберите узы своего персонажа. Минимум одни, но лучше больше*****. Заполните пустые строки именами персонажей (можно использовать одного и того же для разных уз).

Обсудите свои узы, пусть ведущий задаст вопросы о них. Посвятите время этой дискуссии, чтобы все в итоге остались довольны своими узами. К тому же не обязательно сразу определяться со всеми узами, эти детали вполне могут выясниться в процессе игры. Когда все закончат, зачитайте свои узы группе.

Если ход требует бросить+узы, посчитайте, сколько уз связывают вас и нужного персонажа, и прибавьте это число к броску.

Все представились, пора выбрать узы. Есть воин Пола по имени Грегор и Бринтон, жрец Шеннон. Мне нравятся узы о пророчестве, выберу для них Грегора. Получилось так: «Грегор сыграет важную роль в будущих событиях. Я это предвидел!» Плюс, наверное, маг, состоящий в контакте с Потусторонними Силами, и жрец имеют ряд разногласий, так что для персонажа Шеннон узы будут такие: «Бринтон питает страшные заблуждения об устройстве этого мира. Я просвещу её в меру своих сил». Последние узы оставлю пустыми, потом с ними разберусь. Когда все закончат, мы зачитаем свои узы вслух и обсудим, как они отразятся на динамике группы, почему мы вместе и куда движемся.

13. Соберитесь перед игрой

Сделайте паузу: выпейте водички, разомнитесь, дайте ведущему время подумать о ваших персонажах и о том, что их ждёт. Когда все будут готовы, берите кубики, листы персонажей и готовьтесь покорять подземелья. Ведущий начнёт игру, как это описано в главе «Первая сессия».

В этой главе описаны ходы, доступные персонажам любой расы и класса. Они делятся на две категории: основные и особые.

Основными ходами герои зарабатывают свой хлеб. Эти ходы касаются боёв, напряжённых переговоров и исследования опасных мест.

Особые ходы используются реже. Они связаны с такими вещами, как получение уровня, или долгое путешествие, или возвращение в город после приключения. Кроме того, несколько ходов герою добавляет его класс; о них мы расскажем в последующих главах.

Описание каждого хода начинается с названия, потом приведены правила. Их могут дополнять рассуждения о том, как применять ход в игре, и примеры использования.

Глава 4

Основные ходы

Руби и кромсай

Когда вы **атакуете противника в ближнем бою**, бросьте+СИЛ. * На 10+ вы наносите урон противнику и уходите от его атаки. Если хотите, можете нанести дополнительно 1к6 урона, но пропустить ответную атаку.

* На 7–9 вы наносите урон противнику, а он атакует вас.

Вы *рубите и кромсаете*, когда просто, без лишних хитростей нападаете на врага, а он защищается. Если противник не готов к атаке — не заметил вас, или обездвижен и беспомощен, — *рубить и кромсать* не надо. Вы просто наносите урон или убиваете его, по ситуации. Подло так.

Ответная атака — любой ход, который ведущий делает от лица противника. Гоблин может просто ударить в ответ, а может и воткнуть в бок отравленный дротик. Никто не обещал, что будет легко.

Заметьте, что под «атакой» подразумевается действие, которое в принципе может нанести хоть какой-нибудь урон. Резать дракона с толстенной, пропитанной магией, металлической чешуёй простым мечом — это как рубить танк саблей: дракон даже щеютки не почувствует, а значит, *рубить и кромсать* у вас не выйдет. Конечно, важны детали: возможно, ситуация позволяет вам нанести удар в мягкое брюхо дракона (думаете, к нему так просто подобраться?), которое можно пробить мечом, и тогда вперёд, *рубите и кромсайте* вволю.

Если действие, запустившее ход, поразит несколько противников, сделайте только один бросок, и все получат одинаковый урон (каждый, однако, вычитает свою броню).

Некоторые атаки не просто наносят урон; дополнительные эффекты зависят от запустившего ход действия и обстоятельств или используемого оружия. Атака может сбить с ног, обездвижить или просто превратить в лепёшку.

Ведущий: Джарл, ты внезапно оказываешься по уши в неприятностях, точнее, по грудь в гоблинах. Они окружили тебя, обнажив клинки. Что ты делаешь?

Джарл: Ну уж нет! Я врежу ближайшему гоблину своим молотом.

Ведущий: Ладно. Это определённо битва, так что ты рубишь и кромсаете его. Сделай бросок+СИЛ.

Джарл: Всего 11. Здесь написано, что у меня есть выбор. Страх — для слабаков, выбираю дополнительный урон! Пусть гоблины бьют в ответ!

Ведущий: Ты обрушиваешь молот на ближайшего гоблина и с удовлетворением слышишь хруст ломающихся костей. Но в ответ ты получаешь удар ножом на 4 урона. Что будешь делать дальше?

Ведущий: Кадеус, тени позволяют тебе незаметно подобраться к ничего не подозревающим оркам-воинам.

Кадеус: Я выпрыгиваю, обнажив меч, и мой клинок описывает широкую дугу! Вот так! Получайте!

Ведущий: Ну, это было внезапно, защититься они не могли — ты наносишь одному размашистый удар мечом. Бросай урон.

Кадеус: Наносу 6 урона.

Ведущий: Туша орка падает на землю, вокруг неё растекается лужа крови! Второй орк на мгновение застывает... Затем, глядя на тебя, растягивает в ухмылке свою клыкастую пасть и выхватывает из-за пояса сигнальный рожок! Что будешь делать дальше?

Ведущий: Бартлби, ты выбил оружие из рук Финбара Великолепного, искуснейшего дуэлянта в мире, и приставил меч к его горлу!

Бартлби: Ты никогда не предашь меня вновь, Финбар! Я протыкаю его насквозь.

Ведущий: Ну, ты рубишь и кромсаете, сделай бросок+СИЛ.

Бартлби: Если настаиваешь... У меня 7.

Ведущий: Итак, ты протыкаешь его насквозь, поскольку он не может даже защитить себя, и... нет, подожди. Он ведь не может отбиваться. Он беспомощен, руби и кромсай не подходит, ему и так конец. Финбар падает на землю, испуская предсмертный хрип, однако ты слышишь, как стража трубит тревогу. Что ты делаешь дальше?

Дать залп

Когда, **находясь на расстоянии, вы целитесь и стреляете в противника**, бросьте+ЛОВ. * На 10+ вы делаете точный выстрел и наносите обычный урон. * На 7–9 нанесите урон и выберите один из вариантов:

- Чтобы попасть, ваш герой должен занять опасную позицию. Ведущий опишет детали.

- Выстрел выйдет не очень удачный: -1кб урона.
- Придется сделать несколько выстрелов: боезапас падает на 1.

Достать арбалет, прицелиться из него и выстрелить — всё это входит в залп. Метнуть в цель нож — тоже залп. В дальнобойном оружии лучше всего то, что противнику сложно контратаковать. Зато героям нужно беспокоиться о боезапасе и удобной позиции.

На 7–9 персонажу могут угрожать опасности самого разного толка. Возможно, вы наступили не туда или вам угрожает удар мечом, а может, просто выдали врагу место, где засели в засаде. Иными словами, над вами нависает угроза, и ведущий спрашивает: «Что делаешь дальше?» Как правило, вам придётся либо бросить всё и делать ноги, либо *спастись от угрозы*.

Если у вашего оружия нет боезапаса (например, особый ход позволяет вам метнуть ваш щит), значит, вы не можете уменьшить боезапас на 7–9. Выберите другой вариант.

Аранви: Итак, я застрял на полу ритуалария, а орк-чародей на пьедестале бормочет своё заклинание?

Пока Фелиан отвлекает на себя всю мелочь, я прицеливаюсь и стреляю в заклинателя из лука.

Ведущий: Отличный выбор. Значит, ты даёшь залп.

Аранви: Проклятье, 8. Так, у меня мало стрел, а Здоровья ещё меньше. Думаю, мне лучше удовольствоваться малым. Я делаю бросок урона, затем вычитаю кб, верно? Получаю 3. Этого достаточно, чтобы хотя бы отвлечь его?

Ведущий: Конечно! Стрела втыкается в ногу чародея и он рычит от боли, прерывая ритуал. Увы, похоже, это была плохая идея: из ямы под возвышением доносится жуткий рокошущий звук, пол трясётся, а с потолка сыплется каменная крошка. Что будете делать?

Галек: Кобольды и огр? Во имя небес, что тут творится? Ладно, если они пришли за мной, то я их горячо приветствую... Своими стрелами. Стреляю в эту банду. Получил 8.

Ведущий: Что выбираешь? Угрозу? Боезапас?

Галек: Выбираю угрозу.

Ведущий: Итак, кобольды всей толпой кидаются к тебе, и ты попал в одного — он падает со стрелой в груди, однако остальных это не останавливает. Ты вдруг понимаешь, что упустил из виду огра. Он бьёт тебя дубиной и наносит 12 урона!

Галек: Сразу 12 урона? Ничего себе «угроза»!

Ведущий: Ты прав, это уже не угроза. Итак, тебя ещё не превратили в лепёшку — однако огр заходит тебе за спину и его дубина вот-вот обрушится на твою голову! Что будешь делать?

Спасти от угрозы

Когда вы **действуете, невзирая на опасность или оказываетесь в бедственном положении**, скажите, как именно вы решаете возникшую проблему. Если вы решаете её посредством...

- ...грубой силы — бросьте+СИЛ.
- ...проворства и скорости — бросьте+ЛОВ.
- ...выносливости — бросьте+ТЕЛ.
- ...сообразительности — бросьте+ИНТ.
- ...силы духа — бросьте+МДР.
- ...шарма и изящных слов, бросьте+ХАР.

* На 10+ вам удаётся осуществить задуманное и избежать опасности. * На 7–9 вы спотыкаетесь, медлите или отступаете: ведущий может предложить вам исход похуже, невыгодную сделку или тяжёлый выбор.

Вы *спасаетесь от угрозы*, когда действуете, невзирая на очевидную опасность. Подобное определение может показаться весьма расплывчатым. Так оно и есть. Когда понятно, что бросок необходим, но ни один другой ход не подходит — *спасайтесь от угрозы*.

Если вы сталкиваетесь с опасностью, которую ход изначально не предполагал, то тоже должны *спасаться от угрозы*. Например, если вас во время боя с монстром обстреливают шипами скрытые в стенах ловушки — это угроза, от которой надо спасаться. Однако сам монстр не считается угрозой, поскольку обмен ударами в ближнем бою вписывается в ход *руби и кромсай*; угроза возникнет, лишь когда героя ожидает что-то помимо обычной атаки.

Угрозой в данном случае будет то, что требует от героя стойкости, концентрации или самообладания. Обычно этот ход делается по требованию ведущего. Он (или она) сообщит вам, что за опасность угрожает герою. То есть скажет что-то вроде: «Сначала вам нужно *спастись от угрозы*. Угроза — пол у вас под ногами; вы бежите, а он обледеневший, да ещё и неровный. Но если вы замедлите бег, то некромант вас догонит, прежде чем вы успеете проскочить в дверь».

Модификатор характеристики зависит от того, что вы делаете и от чего спасаетесь. Вы не сможете с помощью Харизмы *спастись от угрозы*, которую таит неровный обледеневший пол: очаровательной улыбкой его не растрогаешь. С другой стороны, преодолеть скользкое пространство большим прыжком требует приложения Силы, ловко балансировать — приложения Ловкости и так далее.

Ведущий: Эмори, взбираясь на утёс, ты замечаешь члена культа, который творит замораживающие заклинание. Склон заледенел! Если ты хочешь продолжать карабкаться, тебе нужно спастись от угрозы, или упадёшь вниз.

Эмори: Нет, я крепкий парень. Я сжимаю зубы, вонзаю ногти в стену и взбираюсь по чуть-чуть за раз.... Использую ТЕЛ, верно? У меня 8, так что...

Ведущий: Ну что, крепкий парень — похоже, тебе придется воткнуть кинжал в расщелину, чтобы выбраться вверх. Кинжал останется торчать там, куда ты его воткнул; нет времени его вытаскивать, когда под боком злой колдун.

Эмори: Я всегда смогу купить новый, как вернусь домой. Сейчас заберусь и покончу с культистом.

Ведущий: Атач заносит над твоей головой свою огромную третью руку, его узловатые пальцы сжимают отломанную ветку. Что делаешь, Валерия?

Валерия: Так он хочет драки, да? Отлично. Я рублю и кромсаю, бью мечом в колено.

Ведущий: Не так быстро. Преимущество уже не на твоей стороне. Или спасаешься от угрозы, или знакомишься с дубиной очень близко.

Валерия: Пфф, ему не сравниться с Валерией Рыжей! Я порхаю в сторону, как бабочка, и только тогда рублю.

Ведущий: Будет очень мило с твоей стороны сделать бросок+ЛОВ.

Октавия: Меня достал этот огр, я бросаю щит, хватаю молот двумя руками и бью. Это руби и кромсай, верно?

Ведущий: Ты бросила свой щит? Плохая идея — теперь тебе нужно спастись от угрозы, людоед собирается тебя ударить.

Октавия: Ты уверен? Разве это не входит в ход руби и кромсай? Обмен ударами и всё такое?

Ведущий: А, да, конечно. Руби. А мне нужно ещё кофе...

Встать на защиту

Когда вы **защищаете от нападения кого-то или что-то**, бросьте+ТЕЛ. * На 10+ вы получаете запас 3. * На 7–9 — запас 1. Когда атакуют то, что вы защищаете, вы можете потратить запас в соотношении один к одному на действия из следующего списка:

- Заслонить объект и принять атаку на себя.
- Ополовинить урон.

- Заставить атакующего открыться; один из союзников получает +1 на следующий бросок против него.
- Нанести атакующему урон, равный вашему уровню.

Встать на защиту чего-то значит встать рядом и полностью сосредоточиться на том, чтобы отражать направленные в него удары или держать на расстоянии противников. Если вы отходите от объекта защиты или прекращаете концентрироваться на отражении атак, вы полностью теряете запас.

Вы можете тратить запас, только когда атакуют вас или то, что вы защищаете. Какое действие вы можете выбрать, зависит от обстоятельств. Например, вы не можете причинить урон тому, кого не можете достать своим оружием.

Атакой считается любое опасное действие, которому вы в силах помешать. Чаще всего это удары меча и выстрелы, но также и заклинания, и захваты, и стадо лошадей, несущееся прямо на вас.

Если атака не наносит урона, то уменьшение урона вдвое означает, что нападавший добился своего лишь частично. Что именно у него не вышло, зависит от обстоятельств; обсудите это с ведущим. Например, вы *встали на защиту* Самоцветного Ока Оро-Утха, в то время как орк пытается стянуть его с пьедестала. Половинный эффект будет таков: камень летит на пол, однако орк им пока не завладел. Или противник всё же схватил самоцвет, но и вы тоже — и теперь выдираете его друг у друга из рук, царапаясь и кусаясь. Если вы с ведущим не договорились насчёт половинного эффекта, этот вариант действий выбирать нельзя.

Встать на защиту самого себя тоже можно. Это означает, что вы не совершаете атак, полностью сосредотачиваясь на собственной защите.

Ведущий: Эйвон, пока ты плетёшь заклинание, которое отправит призрак некроманта назад за ворота, на тебя набрасываются зомби.

Люкс: Не бойся, хлипкий Эйвон, я тебя спасу. Пока Эйвон творит заклинание, я обещаю, что защищу его. Я ударяю молотом по щиту и кричу: «Вы остановите его только через мой труп!» Я встаю на защиту Эйвона.

Ведущий: Не забыв посмаковать этот момент, ага. Брось+ТЕЛ.

Люкс: У меня 11, запас 3, верно?

Эйвон: Они тебе пригодятся, Люкс. У меня 8 на броске заклинания, и я выбираю подвергнуть себя опасности.

Ведущий: Да, конечно. Зомби, привлечённые запахом магии, ковыляют к тебе... Вдруг ты понимаешь, что они везде, что они окружили тебя! Что предпринимаешь?

Эйвон: Визжу, как девчонка?

Люкс: Я на подхвате. Я трачу один запас на то, чтобы принять атаку на себя: я отталкиваю Эйвона в сторону и обрушиваю на нежить волну гнева своей богини. Это должно здорово разозлить их. На всякий случай ещё ударю молотом, нанося урон. Использую оставшийся запас: снижаю урон вдвое. Моя богиня защитит нас!

Ведущий: Что ж, Адриан, ты защищал Даргу, пока та исцеляла Виллема, но ему уже лучше. Что ты делаешь?

Дарга: Я кидаюсь вперёд, чтобы заставить троглодитов отступить!

Адриан: Я хочу врезать этому крокодилу.

Ведущий: Ладно, Дарга — троглодиты идут на тебя, машут дубинами.

Адриан: Нет, у меня ещё остался запас, я хочу принять удар на себя.

Ведущий: Вы слишком далеко друг от друга. Как ты собираешься вставать на защиту Дарги, если находишься в двадцати шагах от неё? Ты потерял свой запас, когда кинулся на крокодила, дружище.

Адриан: Да, думаю, я больше не стою на защите. Забудь, Дарга, теперь тебе придётся справляться самой!

Покопаться в памяти

Когда вы **пытаетесь найти в залежах памяти сведения о чём-либо**, бросьте+ИНТ. * На 10+ ведущий сообщает вам что-то интересное и полезное о том, что связано с текущей ситуацией. * На 7–9 ведущий говорит что-то интересное, а как извлечь пользу — ваша проблема. Ведущий может спросить: «Откуда вы это знаете?» Отвечайте честно.

Вы *копаетесь в памяти* каждый раз, когда хотите вспомнить сведения о чём-либо. Вы некоторое время думаете об Оркских Племенах или Башне Ул’Даммара, а потом озвучиваете, что вспомнили.

Функционально это как покопаться в библиотеке, путеводителе или бестиарии: в итоге у вас появляется несколько фактов о предмете размышлений. На 10+ ведущий скажет вам, как можно использовать эти знания прямо сейчас, на 7–9 — только озвучит факты.

При провале ход ведущего часто связан с вашей невнимательностью во время размышлений. Возможно, вы не заметили гоблина, который подкрадывается к вам со спины, или натянутую поперёк прохода верёвку. Плюс это хороший момент, чтобы вскрыть неудобную герою информацию.

Для ясности: ответ ведущего всегда чистая правда, даже когда он импровизирует. Ведущий всегда старайтесь быть честным.

Фенферил: Этот пол был иллюзией? Будь прокляты эти гномы. Пусть моё проклятье настигнет их даже на том свете. Куда там гномы после смерти не попадают?!

Ведущий: Хе. В общем, ты в тёмной яме, а перед тобой — силуэт гуманоида, сотканный из теней, зыбкий и безглазый. Он бормочет что-то и приближается.

Фенферил: Мм, бормочущая фигура? Что это за штука? Она на меня нападет? Может, я в школе о них читал?

Ведущий: Возможно. Покопайся в памяти!

Фенферил: Давай же, мозг, срази меня эрудицией. Мой результат — 8.

Ведущий: Ну, было что-то такое в школе, да. Название вылетело из головы, однако рисунок ты помнишь. Существо охраняло проход к чему-то. Ты знаешь, что есть какая-то хитрость, которая поможет тебе пройти, однако ты её не помнишь... А почему?

Фенферил: Должно быть, в тот день меня мучило похмелье. Я был ужасным учеником. Хитрость, говоришь? Хмм...

Витус: Я получил 10, покопавшись в памяти насчет этого позолоченного черепа.

Ведущий: Он явно отлит в живом городе Дите.

Витус: ...И? Я получил 10!

Ведущий: Да, конечно. Ты также узнаёшь резьбу. Это символы ифритов, знаки магии огня, но необычные — что-то, связанное с магией превращения. Если ты направишь заклинание в череп, оно станет огненным.

Витус: Ура! Огненные стрелы!

Изучить обстановку

Когда вы **внимательно изучаете человека или ситуацию**, бросьте+МДР. * На 10+ задайте ведущему три вопроса из списка. * На 7–9 задайте один вопрос. Получите +1 на следующий ход, если используете полученные сведения.

- Что здесь недавно произошло?
- Что вот-вот случится?
- Чего мне стоит опасаться?
- Что здесь есть полезного или ценного для меня?

- Кто здесь на самом деле главный?
- Что здесь не то, чем кажется?

Изучать обстановку нужно тщательно. Обычно это значит, что вы должны взаимодействовать с ней или наблюдать, как это делает кто-то другой. Вы не можете просто выглянуть за дверь и *изучить обстановку* в комнате. Вы не просто бегло осматриваетесь — нужно заглянуть за вещи и под них, простучать стены, проверить каждый след в пыли на книжных полках и всё такое.

Изучить обстановку — значит не просто подметить пару деталей, но и составить общую картину. Ведущий всегда правдиво описывает, что происходит с персонажами: во время драки он скажет, что в другом конце зала стоит кобольд-маг. *Изучив обстановку*, можно понять почему: движения кобольда выдают, что он черпает энергию из комнаты у него за спиной и ближе подойти не может.

Как и в случае с ходом *покопаться в памяти*, ответы ведущего будут правдивыми. Даже если ведущий будет выдумывать их на ходу. Если ответ дан, то он — истина в последней инстанции. *Изучать обстановку* полезно, чтобы увидеть, что скрывает иллюзия — магическая или любая другая.

Герои могут задавать вопросы только из списка, если у них нет хода, в котором сказано обратное. Если игроки задают другой вопрос, ведущий может потребовать от них правильный вопрос или ответить на близкий по значению из списка.

Иногда честный ответ будет «ничего» или «никто», это не страшно. Если рядом нет ничего полезного или ценного, ведущий так и ответит.

Омар: Подозрительная комната, дай-ка я здесь пошарюсь? Я достаю свои инструменты и начинаю работать. Я дёргаю подсвечники и простукиваю стены молотком. В общем, ты понял.

Ведущий: Изучаешь обстановку?

Омар: Точно. Изучаю обстановку до мелочей. У меня 12. Я хочу знать: что в этом месте не то, чем кажется?

Ведущий: Ну-у, ясно видно углубление в северной стене комнаты. Камни в этом месте поновее и раствор между ними свежий. Возможно, за ними ниша или проход.

Омар: Задам ещё один вопрос: «Кто заделал проход.»

Ведущий: Вопросы нет в списке. Будем считать, ты спросил: «Что здесь произошло недавно?» Кладка неровная и кирпичи местами выпирают. Сама работа ужасно грубая — похоже, гоблинская. Кстати, такая форма у кладки может быть, только если кто-то давил на неё изнутри.

Омар: Так что либо гоблины строили её с той стороны, либо что-то пыталось оттуда выбраться.

Ведущий: Бинго.

Договориться

Когда вы **пытаетесь повлиять на персонажа ведущего и манипулировать им**, бросьте+ХАР. Повлиять можно, предложив ему что-то, что ему необходимо или чего он желает. * Если вы получаете 10+, он просит вас о чём-то и, заручившись вашим обещанием, сам помогает вам. * На 7–9 персонажу необходимо немедленно предоставить какие-то гарантии, что обещание будет исполнено.

Этот ход включает в том числе старые добрые дипломатию и запугивание. Когда вы пытаетесь заставить кого-то действовать, используя обещания или угрозы, вы *договариваетесь*. Можете убеждать по-хорошему или по-плохому: тон не имеет значения для этого хода.

Обычная вежливая просьба не считается попыткой *договориться*. Это просто разговор. Вы говорите: «Могу я взять этот волшебный меч?», а Сир Терлик отвечает: «Нет, чёрт побери, ведь он выкован моим отцом и зачарован моей матерью», и на этом всё. Для того чтобы *договориться*, нужно обладать рычагом воздействия на него, причём достаточно весомым, чтобы побудить вашего собеседника действовать в ваших

интересах. То, что он хочет заполучить или, наоборот, избежать всеми силами. Например, мешок золота. Или удар кулаком в лицо. Смотря с кем и в каких обстоятельствах вы можете *договориться*. Угрожать смертью одинокому гоблину — это рычаг, но если у него за спиной целая толпа товарищей, он может решить испытать удачу в драке.

При 7+ вас попросят о чём-то, связанном с рычагом. Если вы точите нож на глазах оппонента, в красках описывая, как вы вскрыете ему глотку, он может взять с вас священный обет отпустить его без вреда. Если рычаг — ваше положение при дворе, вас могут попросить об услуге.

О чём бы вы не просили, при 10+ вам достаточно внятно и ясно озвучить обещание. На 7–9 этого недостаточно: надо немедленно дать какие-то гарантии, до того как они сделают то, что вы хотите. Например, если вы пообещали охранять группу крестьян от волков за ответную услугу, они не успокоятся, пока вы не принесёте им свежую шкуру волка как доказательство своей дееспособности. Будете ли вы действительно выполнять своё обещание, уже неважно, дело ваше, хоть обман и чреват последствиями в будущем. Клятвопреступников не любят и вряд ли потом будут иметь с ними дело.

В некоторых случаях вы можете сразу обещать что-нибудь, например: «БегиЮ и я оставлю тебе жизнь». Устроит ли обещание цель или она хочет что-то другое, зависит от цели. Она может сказать: «Да, я уйду, если оставишь меня в живых» (на 7–9 попросят какие-то гарантии) или «Обещай, что не будешь преследовать меня».

Лиена: Лорд Гьюн, замолвите за меня словечко, иначе королева никогда не даст мне аудиенцию.

Ведущий: Он колеблется. Если ты опозоришься, это запятнает его репутацию. «И почему я должен помогать вам, Лиена?»

Лиена: О, разговаривая с ним, я рассеянно поигрываю кольцом-печаткой, которое нашла на теле убитого нами ассасина. Нанятого им для устранения принца. Делаю это так, чтобы он заметил.

Ведущий: Ох, ладно. Договаривайся, бросай кубики.

Лиена: Получила 8.

Ведущий: «Хватит ходить вокруг да около! — Он смотрит на тебя с холодной злобой. — Мы оба знаем, что вы убили человека, которого я нанял. Отдайте мне кольцо, обещайте молчать, и я выполню вашу просьбу».

Лиена: Я бросаю ему кольцо. Мы всегда сможем найти другой компромат на этого подонка.

Пендрелл: Одноглазый играет в карты здесь, верно? Ладно, я иду к охраннику. «Эй, ребята, может, типа, откроете дверь и впустите меня?», весь такой учтивый и крутой, они просто обязаны согласиться. Когда договариваешься, нужно приложить ХАР, верно?

Ведущий: Не так быстро, пройдоха. Пока ты просто сказал, чего ты хочешь. Один из них — здоровый такой, и пахнет от него мерзко — загораживает тебе проход и говорит скучающим голосом: «Извините, сэр, только по приглашениям». Похоже, он ненавидит свою работу так, что предпочёл бы каторгу. Если хочешь договариваться, тебе нужен рычаг воздействия. Возможно, взятка?

Помочь или помешать

Когда вы **помогаете** или **мешаете кому-то, с кем у вас узы**, бросьте+число уз, связывающих вас. * На 10+ они получают +1 или -2 к броску, на ваш выбор. * На 7–9 всё то же самое, но вы сами оказываетесь в опасности, получаете отпор или расплачиваетесь как-то ещё.

Каждый раз, когда, по вашему мнению, два игрока должны делать броски друг против друга, один из них — тот, кто мешает — «атакует», другой — «защищается». Отнюдь не обязательно речь идёт о членовредительстве. Это может оказаться чем угодно: один спорит, другой пытается уговорить его, или кто-то просто на редкость скользкий тип, которого трудно уличить в чём-либо.

Всегда спрашивайте того, кто помогает или мешает, как именно они это делают. Триггер хода существует только пока они могут это объяснить. Иногда вам, как ведущему, необходимо специально спросить, мешает один герой другому или нет. Ваши игроки не всегда замечают, когда мешают друг другу.

Помощь — более очевидная вещь. Если игрок может убедительно объяснить, как он помогает в совершении хода, позвольте ему сделать бросок помощи.

Не важно, сколько народу помогает или мешает в том или ином броске, цель получает бонус +1 или штраф -2, не больше и не меньше. Даже если целая партия героев помогает одному атаковать огра, тот, кто совершает атаку, получает только +1.

Ведущий: Итак, Озрук, ты, израненный, один на один со стаей разъярённых адских гончих. За тобой в ужасе рыдает Принц Лешьи.

Озрук: Я не отступаю и поднимаю свой щит. Несмотря на то, что я обречён, я исполню свой долг и встану на защиту юного наследника.

Аронви: Я выхожу из теней и обнажаю меч! «Не хорони себя прежде времени, гном!». Я встаю рядом с ним. Я хочу помочь ему в защите. «Хоть нам не довелось нормально узнать друг друга, я видел тебя в бою, Озрук. Если нам суждено умереть сегодня, умрём как братья!» Пусть между нами нет уз, я хочу помочь ему защищаться.

Ведущий: Трогательно. Итак, бросок без бонусов, и, если он будет удачным, Озрук получает +1 на попытку встать на защиту. Вперёд!

Особые ходы

Особые ходы используются реже, в специфических ситуациях. Однако они всё равно касаются обычной деятельности героев в *Dungeon World* — описывают то, чем герои занимаются в промежутках между зачисткой подземелий и эпическими приключениями.

Последний вздох

Пара слов насчёт таких вещей, которые столь чёрные, как эта; могут ли они стать ещё чернее? И
ответ «нет». Не могут.

— Нигель Тафнел. «(Это) Spinal Tap»

Когда вы **умираете**, вы на какое-то мгновение видите, что лежит за Чёрными Вратами Царства Смерти (ведущий должен это описать). Потом вы должны сделать бросок (просто бросок, безо всяких бонусов, Смерти нет дела до того, насколько вы круты). * На 10+ вы сможете обмануть смерть — вы чувствуете себя неважно, но вы всё ещё живы. * На 7–9 вам придется пойти на сделку со Смертью. Примите её предложение, и ваше состояние стабилизируется, откажетесь — шагнёте за Чёрные Врата навстречу своей судьбе. Если бросок провалился, ваша судьба предreshена. На вас лежит Метка Смерти, и вы скоро пересечёте черту. Ведущий скажет вам, когда это случится.

Последний вздох — это то мгновение, когда вы находитесь между жизнью и смертью. Время останавливается, когда Смерть появляется, чтобы забрать живого в своё королевство. Даже те, кто не проходит сквозь Чёрные Врата, на какое-то мгновение видят, что лежит на той стороне и что ждёт их —

бывшие друзья и враги, награда или кара за совершённые при жизни поступки, или перед их взором предстают другие, более странные картины. Эти мгновения навсегда изменят что-то в каждом — даже если герою удалось ускользнуть.

У последнего вдоха есть три возможных итога. На 10+ Герой ловко обманывает Смерть. Он сбегает, прихватив с собой нечто, что по праву уже не принадлежит ему. У Смерти нет силы остановить его, однако она запоминает героя. На 7–9 ведущий должен поставить героя перед выбором, который чреват последствиями. Подумайте о том, как поведёт себя персонаж, о том, что вы узнали о нём по ходу игры. Всё это известно и Смерти, и она предлагает сделку, основываясь на этих знаниях. Запомните — это сделка. Предложите что-то, что будет трудно отыграть и что сделает игру веселее. При провале смерти не избежать. Наиболее очевидный вариант действий в таком случае — сказать: «Ты перешагиваешь границу, и Смерть забирает тебя в свои унылые владения» и продолжить игру. Однако иногда Смерть движется медленно. Вы можете сказать: «тебе осталось жить неделю» или «ты чувствуешь холодное прикосновение Смерти...» и пока остановиться на этом. Если игрок принимает подобное положение вещей и смиряется со своей участью, то всё в порядке. Пусть создаст нового персонажа, как обычно. Ключевой момент, о котором нельзя забывать — увенчалась встреча со смертью успехом или наоборот, она станет важным моментом в истории персонажа, который навсегда его изменит.

Ведущий: Воробей, в тот момент, как нож погружается в твой живот, мир вокруг заволакивает туманом, а сам ты стоишь перед Чёрными Вратами Смерти. Среди скопища страдающих душ ты видишь Лорда Гвина, этого жалкого труса. Похоже, что он наконец-то понёс расплату за все свои грязные делишки. Он смотрит на тебя сквозь блёклую пелену, и твоя душа чувствует холод терзающего его глаза. Делай последний вдох.

Воробей: Ух, нелегко он мне даётся... У меня 9.

Ведущий: Смерть появляется перед тобой — сотканный из теней силуэт в чёрном саване. Лохмотья колышутся в воздухе. Бледная рука касается твоего лица. В голове звучит её голос: «Мой милый Воробей, пришёл ко мне так скоро? Ты последний в веренице душ, которых отправил ко мне с помощью своего клинка. Мне пришлось по сердцу твои дары и ты сам. Я верну тебя в мир, однако ты должен дать мне обещание. В тенях ты будешь бродить и тенью станешь сам. Скройся от дневного света навсегда, или я вновь приду за тобой, глазом не успеешь моргнуть. Что скажешь, крошка вор?»

Воробей: (сглотнул)

Тяжкая ноша

Когда вы **делаете ход, будучи нагруженным чем-либо**, вы можете быть перегружены. Если вес, который вы переносите в этот момент:

- равен или меньше вашей нагрузки, вы не получаете штрафа;
- меньше или равен вашей нагрузке+2, вы получаете штраф -1 на все ходы, пока не избавитесь от груза;
- больше, чем ваша нагрузка+2, выберите сбросить груз по меньшей мере на 1 веса или автоматом провалить бросок.

Начальная нагрузка игрового персонажа зависит от его класса и СИЛ. Способность тащить на себе больше выгодна, когда нужно вынести побольше сокровищ из подземелья, а также просто позволяет не беспокоиться, что вы не сможете взять с собой всё, что нужно.

Этот ход применяется, только если то, что герой переносит, позволяет ему передвигаться и действовать. Если вы тащите на спине огромный камень, это нагрузкой не считается — в подобном положении вы

можете совершить мало какие действия и передвигаетесь с черепашной скоростью. В таком случае ходы, которые вы можете сделать, определяет повествование.

Разбить лагерь

Когда вы **устраиваете привал**, потратьте паёк. Если вы располагаетесь в опасном месте, договоритесь также, в какой очерёдности будете *нести дозор*. Если у вас достаточно опыта, можете *повысить уровень*. Если вы спите хотя бы несколько часов без перерыва, вы исцеляете количество урона, равное половине ваших ОЗ.

Лагерь вы обычно разбиваете, чтобы заняться такими вещами, как подготовка заклинаний или молитва. Или просто нормально поспать. Когда вы останавливаетесь, чтобы перевести дыхание, на час или около того, вы безусловно разбиваете лагерь.

Останавливаясь на ночь в гостинице или доме, вы тоже разбиваете лагерь. ОЗ восстанавливаются как обычно, однако паёк вы тратите, только если съедаете что-то из той провизии, которую переносите с собой, не платя за обед и не пользуясь чужим гостеприимством.

Нести дозор

Когда вы **несёте дозор и нечто приближается к лагерю**, бросьте+МДР. * На 10+ вы получаете возможность разбудить товарищей и подготовиться к встрече: все, кто в лагере, получают +1 на следующий ход. * На 7–9 вы реагируете слишком поздно; лагерь проснулся, но времени на подготовку нет. Оружие и броня у вас есть, но кроме этого — никаких преимуществ. * При провале броска это нечто застаёт вас врасплох, прокравшись к лагерному костру незамеченным.

Отправиться в опасное путешествие

Когда вы **держите путь по враждебным территориям**, выберите одного из героев, который будет играть роль проводника, другой станет разведчиком, а третий — интендантом, то есть будет вести хозяйство. Каждый персонаж делает бросок и прикладывает МДР. * На 10+:

- интендант снижает трату пайков на один;
- проводник уменьшает время, которые вы проводите в пути до цели (на сколько именно, говорит ведущий);
- разведчик замечает любую опасность до нападения.

* На 7–9 каждый исполняет свою роль так, как и ожидалось, не лучше и не хуже: вы тратите столько пайков, сколько предполагали, проводите столько времени в пути, сколько рассчитывали, столкновений избегаете, но и сами никого врасплох не застаёте.

Один и тот же персонаж не может исполнять больше одной роли. Если героев в партии меньше, чем ролей, или какую-то роль никто не берёт, примите, что результат соответствующего броска равен 6.

Расстояния в *Dungeon World* измеряются в пайках. Паёк — это количество провизии, которое вы расходуете за день пути. Чем дальше путь и чем медленнее вы идёте — тем больше нужно пайков.

Опасное путешествие — это весь путь между двумя местами. Не надо делать бросок на каждый день пути, лишь чтобы разбить лагерь и наутро снова бросать кубики. Сделайте один бросок на весь путь.

Этот ход совершается, только если вы знаете, куда идёте. Исследование местности не считается опасным путешествием; вы просто бродите по округе, разыскивая что-нибудь интересное. Используйте пайки, когда разбиваете лагерь, а ведущий будет рассказывать вам новые факты о мире по мере того, как вы открываете их.

Конец сессии

В **конце игровой сессии** выберите одни из уз, которые, по вашему мнению, исчерпали себя (вы разгадали все связанные с ними загадки, они стали неактуальны или что-то ещё). Спросите игрока, с персонажем которого были узы, согласен ли он. Если да, вы получаете опыт и записываете себе новые узы, с кем считаете нужным.

Обновив список уз, обратите внимание на мировоззрение героя. Если по ходу этой сессии оно хоть раз повлияло на ваш выбор действий, получите опыт. После чего совместно ответьте на следующие вопросы:

- Узнали ли мы о мире что-то новое и важное?
- Одолели ли мы значительного врага или монстра?
- Нашли ли мы какие-то достойные упоминания сокровища?

За каждый ответ «да» все записывают себе опыт.

Ты только вкусил свою Силу! Присоединись ко мне, и я завершу твоё обучение! Объединив наши силы, мы положим конец этой разрушительной войне, и вернём в галактику порядок!
— Дарт Вейдер, «Звёздные войны: Империя наносит ответный удар»

Повысить уровень

Когда у вас **появляется свободное время** (от нескольких часов до нескольких дней), **а ваш опыт равен (или выше) вашего текущего уровня**+7, вы можете потратить его, чтобы усовершенствовать свои умения.

- Вычтите из вашего опыта текущий уровень+7.
- Поднимите ваш уровень на 1.
- Выберите новый сложный ход из списка вашего класса.
- Если вы Маг, то вы также получаете новое заклинание в книгу.
- Увеличьте одну из ваших характеристик на 1 (это может изменить ваш модификатор). Изменение ТЕЛ может изменить количество ОЗ, как максимальное, так и текущее. Характеристика не может быть выше 18.

Пополнить припасы

Когда вы **хотите потратить наличность**, вы можете приобрести нужные вещи по рыночным ценам, если они есть в продаже в том поселении, где вы сейчас. Если нужно что-то эдакое, бросьте+ХАР. * На 10+ вы находите то, что ищете, по приемлемой цене. * На 7–9 придётся заплатить куда больше или приобрести похожую, но не аналогичную вещь. Ведущий скажет, из чего вы можете выбирать.

Восстановить силы

Когда вы **бездельничаете, отдыхая со всеми удобствами в безопасном месте**, по прошествии дня такого времяпрепровождения вы восстанавливаете все ваши ОЗ. После трёх дней отдыха вы излечиваете одну из травм на ваш выбор. Если за вами ухаживает целитель (не обязательно маг), вы излечиваете одну травму за два дня, а не за три.

Придётся сражаться за право тусоваться.
— Beastie Boys

Пирушка

Когда вы **возвращаетесь с победой и устраиваете по этому поводу большую гулянку**, потратьте 100 монет и сделайте бросок с бонусом +1 за каждые 100 монет, потраченные сверх этой суммы. * На 10+ выберите три пункта из списка. * На 7–9 выберите один. * При провале вы всё равно выбираете один пункт, однако что-то идёт в этом отношении наперекосяк (ведущий скажет, что именно).

- Вы заводите знакомство с важным персонажем ведущего.
- До вас доходят интересные многообещающие слухи.
- Вы получаете полезную информацию.
- Во время *пирушки* вас никто не обманул, не околдовал и вы не встречаете утро за решёткой.

Пирушку можно закатывать только если вы вернулись с победой. Толпы гуляк стекаются на пир, чтобы присоединиться к героям, обмывающим последнюю добычу. Если же вы провалились или не разнесли весть о своей победе, кому охота что-то праздновать с вами?

Найм

Когда вы **хотите обзавестись наёмниками**, сделайте бросок с бонусом:

- +1, если обещаете щедро заплатить;
- +1, если не скрываете, какого именно рода должна быть помощь;
- +1, если объявляете, что им достанется доля найденной добычи;
- +1, если у вас хорошая репутация в этих местах.

* На 10+ вы можете выбирать между несколькими умелыми кандидатами и не получите штрафа, если откажете кому-то из них. * На 7–9 вам придётся согласиться на кого-то, похожего на того, кого вы хотите, или прогнать всех кандидатов. * При провале желание пойти с вами изъявит какая-нибудь влиятельная, но совершенно неподходящая личность (безрассудный юноша или девушка, ходячая катастрофа, или замаскированный враг, например), и вам предстоит либо взять их с собой и пожинать последствия, или прогнать. Если вы отказываете кандидатам, то вы получаете -1 на следующую попытку найма.

Неоплаченный долг

Когда вы **возвращаетесь в поселение, где ранее стали причиной каких-то неприятностей**, бросьте+ХАР.

* Результат 10+ значит, что слава о ваших деяниях распространилась и все узнают вас. * На 7–9 вы, помимо этого, сталкиваетесь с проблемами на выбор ведущего:

- У местных стражей порядка есть приказ вас арестовать.
- Кто-то назначил награду за вашу голову.
- Кто-то важный для вас нажил проблем из-за ваших действий.

Этот ход делается отнюдь не каждый раз, когда вы оказываетесь на цивилизованных землях, а лишь там, где вы натворили дел (или на вас валят проблемы, которые устроил кто-то другой).

Под «цивилизованными землями» подразумеваются деревни и города людей, гномов, эльфов и полуросликов, но также к ним могут относиться организованные поселения монстров, таких как орки и гоблины. Если игровые персонажи остановились в месте, являющемся частью какого-либо сообщества, оно тоже считается цивилизацией.

Усердно заниматься

Когда вы **тратите свободное время на учёбу, медитацию или тренировки**, вы получаете очки подготовки. Если вы тренируетесь неделю или две, получаете одно очко подготовки. Месяц или дольше — 3 очка. Впоследствии, когда вы занимаетесь тем, что тренировали, можете потратить очко подготовки, чтобы получить +1 к любому броску. Нельзя потратить больше одного очка подготовки на один бросок.