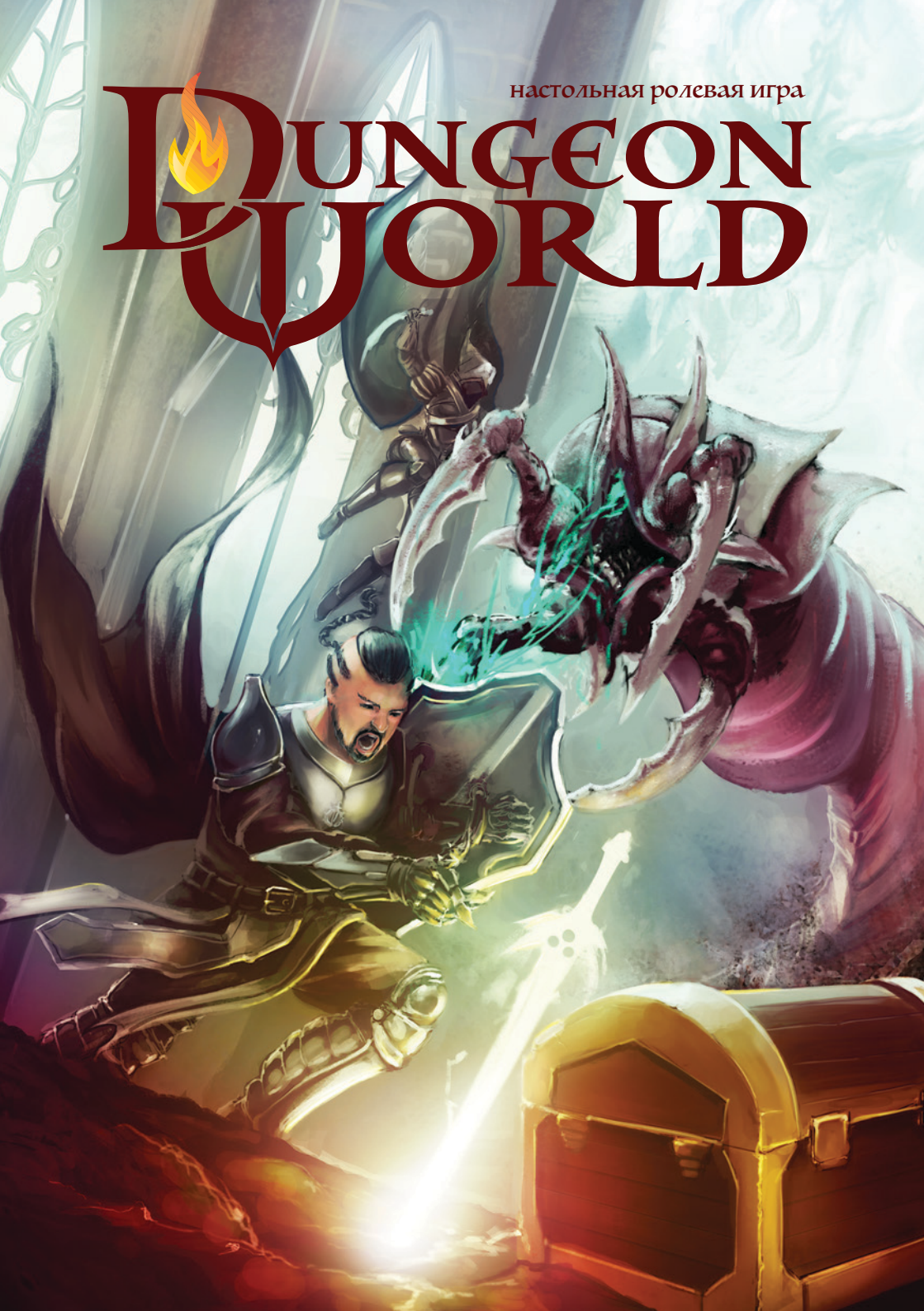
настольная ролевая игра

Dungeon World



Dungeon World

Русскоязычное издание

Переводчики — Екатерина Заметина, Василий Шаповалов, Гром (имя!), Андрей Воскресенский, Иван Иванов (?), ..., Тамара Персикова
Редакторы — Василий Шаповалов, Андрей Воскресенский, ..., Тамара Персикова
Художник — Игорь Есаулов
Вёрстка — Тамара Персикова

Оригинальное издание

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

©MMXII Сейдж ЛяТорра и Адам Кёбел
Все права защинены

SAGE KOBOLD PRODUCTIONS

RNDM GAMES

POWERED BY THE APOCALYPSE
apocalypse-world.com

Оглавление

Вступление — 6
Как в это играть — 14
Создание персонажа — 46
Основные ходы — 54
Бард — 76
Жрец — 84
Друид — 98
Воин — 106
Паладин — 114
Следопыт — 122
Вор — 130
Маг — 138
Ведение игры — 152
Первая сессия — 170
Фронты — 178
Мир — 196
Монстры — 210
Дети подземелий — 220
Болотные твари — 228
Легионы нежити — 238
Дремучий лес — 248
Хищные орды — 258
Безумные творения — 268
Чрево мира — 276
Планарные силы — 284
Жители королевств — 292
Снаряжение — 300
Грубины подземелий — 318

Дополнения

Благодарности — 334
Обучение игре — 350
Адаптация приключений — 354
Быстрое создание персонажей — 362
Список свойств — XX
Индекс — XX

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 ко 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. Странные 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 им. И хор ангелов 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 работёнкой, 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 обронили, 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 «демонопоклонником». 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 объединяться 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 драконьи 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 записаны 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 иногда 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.

Понадобятся 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 заметок; маленькие карточки для заметок бывают особенно удобны.

И несколько шестигранных кубиков. По меньше 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 натыкаются 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 узнайте, как они относятся друг к другу, во что верят и чем живут. По мере знакомства с миром, побед над монстрами и накопления сокровищ они получат 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 проносится 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.

---

* Больше информации о характеристиках и модификаторах вы узнаете в главе «Создание персонажа» на странице XX.

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 вы решите. У монстров ведущего*, его персонажей и других существ тоже есть ходы, но они работают по другой схеме.

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.

---

* Глава «Монстры» на странице XX описывает ходы монстров.

** В правилах ходов значок ✳ всегда предваряет описание результата («На 10+...»).

*** Более подробно броски урона описываются ниже, в этой же главе, на странице XX.

Ходы и снаряжение

Основная функция снаряжения персонажа — помогать описанию ходов. Сражаясь с драконом, невооружённый герой не может сделать ход *пустить кровь*, 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 *пустить кровь*, 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 влияют 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. Попытка *пустить кровь* на 10+ имеет не только цифровой эффект, она 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

---

* Подробно о свойствах рассказано в главе Снаряжение, на странице XX.

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 следующую попытку *пустить кровь*»; в этом случае бонус добавляется только к следующему броску хода *пустить кровь*, 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 определение 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, которые вы можете сделать на 10+ при попытке *пустить кровь* — 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.

---

* Подробнее об опыте смотрите на странице XX.

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 так же 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 кончится 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 *пустить кровь*, 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 будите 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 атакуют, 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 копья. 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 копьями.

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 0, сразу же делает *последний вздох*. Смерть не дискриминирует: ни простолюдин, 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 вздоха* состояние персонажа может стабилизироваться. Стабилизированный персонаж по-прежнему имеет 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. А, возможно, 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 подготовливают 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 ход *сотворить заклинание*. 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 еще 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

* В описаниях ряда ходов также сказано: «запишите опыт», то есть «прибавьте очко опыта к уже имеющимся».

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.

---

* Ход *повысить уровень* описывается на странице XX.

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 компанию 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 отличается 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 получат 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, унизительной, 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.

Начните с того, что 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, серьезный 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 бóльшую 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 управляются 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 исцеляемым ОЗ, равный этому умению.

Перевязка — когда послушник перевязывает ваши раны, вы излечиваете 2x(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 пойдете 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 придется прокапывать свой путь сквозь полную монстров пустыню ради одной-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 приготовиться 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 несерьезные, 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 попасть 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 этот 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 *пустить кровь*, *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 *пустить кровь,* 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 длинной 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 втроём. 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 получит желаемое, но прочный союз возможен, только если вы строете 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 повергните 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 отсыпят 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 тенях за углом в дальнем конце комнаты, готовясь к скрытой атаке. Верховная жрица и послушница продолжают обряд, почёсывая брюхо лежащему на спине крокодила (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 тенях. 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 *сотворить 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 чуят 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 тени, 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! Значит, я выхожу вперёд и стреляю в руку того, что ближе, чтобы он уронил лук. Получается, что.... Приложить 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 по-больше?»

«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 быть уверенным, что дал ему всю информацию: «Нуу, 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: «Так, 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 крадётся в тенях, 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 также, как и заклинания мага. Это позволит жрице Шеннон сэкономить исцеляющие чары.*

---

* Позже, когда будите делать персонажа на замену прежнего, вы можете выбрать класс, которым уже играет кто-то другой.

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 они не принадлежат этому миру: я извлёк их 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 будите 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 выберите 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 спасаться 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 становится 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 свой 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. Непременно решите, откуда ваш герои, кто они, как они встретились и всё остальное, что покажется вам правомерным 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.

---

* Больше уз — больше фактов о членах группы, больше возможностей для взаимодействия и помощи друг другу. Незаполненные узы можно задействовать в процессе игры.

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 сих.» 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 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».

ГЛАВА 4

ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

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.

Пустить кровь

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 *пускаете кровь*, когда просто, без лишних хитростей нападаете на врага, а он защищается. Если противник не готов к атаке — не заметил вас, или обездвижен и беспомощен — *пускать кровь* 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 щекотки не почувствует, а, значит, *пустить кровь* вы ему не сможете. Конечно, важны детали: возможно, ситуация позволяет вам нанести удар в мягкое брюхо дракона (думаете, к нему так просто подобраться? удачи), которое можно пробить мечом, а, значит, вы *пустить кровь* вы сможете.

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 пускаешь ему кровь. 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: Наношу 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 пускаешь кровь, 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 отби-

ваться. Он беспомощен, пустить кровь 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 прицеливаетесь 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 следующих вариантов:

- Чтобы попасть, ваш герой должен занять опасную позицию. Ведущий опишет детали.
- Выстрел выйдет не очень удачный: -1к6 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 *спасаться 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 к6, 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 рокочущий 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?

Спастись 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 быстроты, бросьте+ЛОВ.
- ...телосложения, бросьте+ТЕЛ.
- ...гибкости ума, бросьте+ИНТ.
- ...наблюдательности или силы духа, бросьте+МДР.
- ...очарования и изящных слов, бросьте+ХАР.

✷ На 10+ вы сумеете 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 входит в ход *пустить кровь*; 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 наверх. 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 пускаю ему кровь: 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 пускаю ему кровь.

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

Октавия: Меня достал этот огр, я бросаю щит, хватаю молот двумя руками и бью. Пустить кровь, верно?

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

Октавия: Ты уверен? Разве это не входит в пустить кровь? Обмен ударами и всё такое?

Ведущий: А, да, конечно. Пусти ему кровь. 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 врата, 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 скажем 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, сразу меня эрудицией. Мой результат — 8.

Ведущий: Ну, было что-то такое в школе, да. Называние 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?

Омер: 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: Вопроса нет в списке. Будет 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 вскроете 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 не достаточно: 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: «беги 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, что 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 вещиц, 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 предрешена. На вас лежит Метка Смерти, и вы скоро пересечёте черту. Ведущий скажем 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 вздоха 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 проставить 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 владе-

ния» 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 — то, что встреча со смертью, увенчалась она успехом или наоборот, важный момент в истории персонажа, который навсегда изменяет его.

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 глада. Делай последний вздох.

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 пришлись 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 черепашьей 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 дольше 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 не актуальны, 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 на то, чтобы усовершенствовать ваши 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 ищите, 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 желаете 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 то, кого вы хотите, или прогнать всех кандидатов. ✳ При провале желание пойти с вами изъявит какая-нибудь влиятельная, но совершенно не подходящая 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 широко и все узнают вас. ✳ На 7-9 вы, помимо этого, сталкиваетесь с проблемами, на выбор ведущего:

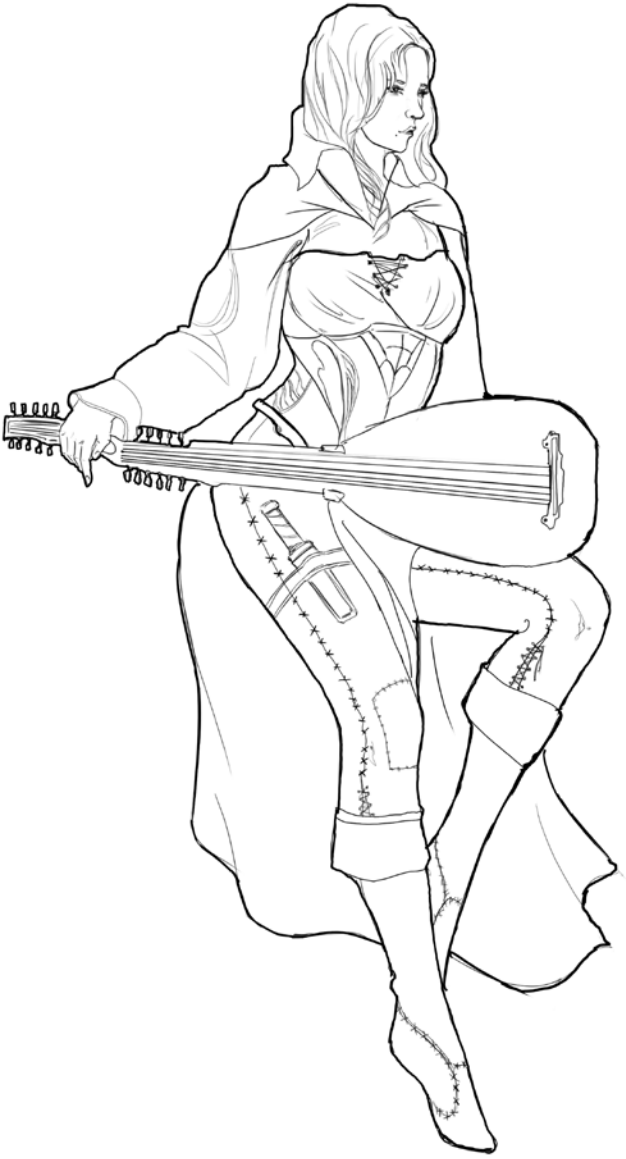
- У местных стражей порядка есть приказ вас арестовать.
- Кто-то назначил награду за вашу голову.
- Кто-то важный для вас нажил проблем из-за ваших действий.

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 «цивилизованные землями» подразумеваются деревни и города людей, гномов, эльфов и полурасликов, но также к ним могут относиться организованные поселения монстров, таких, как орки и гоблины. Если игровые персонажи остановились в месте, являющимся 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.



ГЛАВА 5

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!

Имена

Эльф: Астрафель, Дэльвин, Фелиана, Дамарра, Ситранель, Эндрель, Меллиандр, Даголиир

Человек: Балдрик, Лиена, Данвик, Виллем, Эдвин, Флориан, Серафин, Кворра, Шарлотта, Лили, Рамонда, Кассандра

Внешность

Выберите один вариант в каждой строчке:

Понимающие, пылающие или игривые глаза

Модная причёска, растрёпанный волосы, или стильная шляпа

Роскошная одежда, одежда для дороги, или бедная одежда

Худой, дородный или мускулистый

Характеристики

Ваши максимальные ОЗ равны 6+ТЕЛ

Ваш базовый урон равен 1к6

Стартовые ходы

Выберите расу и получите соответствующий ход:

Эльф

Когда вы оказываетесь в важном, по вашему мнению, месте, вы можете спросить у ведущего один факт из истории данного места.

Человек

Когда вы в первый раз приходите в цивилизованное поселение, там всегда находится кто-то, кто чтит традицию проявлять гостеприимство к менестрелям, и приглашает вас в гости.

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Магия искусства

Вплетая своё выступление в заклинание барда, выберите союзника и эффект:

- цель излечивает 1к8 урона;
- цель получает +1к4 к следующему броску урона;
- разум цели очищается от одного из зачарований;
- следующая успешная попытка помочь цели даст ей бонус +2, не +1.

Потом бросьте+ХАР. ✳ На 10+ на союзника накладывается выбранный эффект. ✳ На 7-9 ваше заклинание работает, однако, по выбору ведущего, вы либо привлекли нежелательное внимание, либо ваше колдовство отразилось на другие цели, подействовав и на них тоже.

Знание барда

Выберите сферу, на которой специализируетесь:

- заклинания и магия;
- мёртвые и нежить;
- знаменательные исторические события изведанного мира;
- необычные существа;
- планарные сферы;
- легенды о героях былых времён;
- боги и те, кто им служит.

Когда вы впервые сталкиваетесь с важным существом, предметом или местом (как сами решите), вы — если это связано со сферой ваших знаний барда — можете задать ведущему один вопрос об этом. Ведущий ответит честно. Он может спросить, из какой сказки, песни или легенды вам известна эта информация.

Обаятельный и искренний

Когда вы разговариваете с кем-либо откровенно, вы можете задать игроку, которому принадлежит этот персонаж, один вопрос из списка ниже. Игрок должен дать честный ответ, а потом, в свою очередь, тоже задать вопрос из списка (на который вы также должны ответить честно).

- Кому ты служишь?
- Что бы ты хотел, чтобы я сделал?
- Как я могу убедить тебя сделать _____?
- Скажи честно, что ты чувствуешь в данный момент?
- Каково твоё самое сокровенное желание?

Тихая гавань

Когда вы возвращаетесь в поселение, где уже бывали раньше, скажите ведущему, когда это произошло. Он расскажет вам, что изменилось здесь за прошедшее время.

Мировоззрение

«Прекрасно! — Вскричал бард. — Пламенный с вами!
На штурм! На приступ!»
— Книга Трёх

Выберите мировоззрение:

Доброе
Используйте своё искусство, чтобы помочь другим.
Нейтральное
Уйдите от конфликта или разрядите напряжённую обстановку.
Хаотичное
Подтолкните других к спонтанному принятию важных решений.

Снаряжение

Что за странная эта вещь? Тронешь её — слышишь звук;
натянутая проволока поёт... Что за странную вещь я нашёл?
— Раш, «2112»

Ваша нагрузка равна 9+СИЛ. У вас есть 5 пайков (на 5 использований, вес 1). Выберите один инструмент из списка (у каждого вес 0):

- мандолина вашего отца, не раз побывавшая в починке;
- хорошая лютня, подарок дворянина;
- свирель, на которой вы играли своей первой любви;
- украденный рог;
- скрипка, на которой ещё ни разу никто не играл;
- песенник на забытом наречии.

Выберите, что на вас надето:

- Кожаная броня (броня 1, вес 1)
- Броская одежда (вес 0)

Выберите своё оружие:

- Дуэльная рапира (взмах меча, точное, вес 2)
- Старый лук (близко, вес 2), колчан стрел (боезапас 3, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1)

Выберите одно:

- Снаряжение авантюриста (вес 1)
- Бинты (вес 0)
- Табак полуросликов (вес 0)
- 3 монеты

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Это не первое моё приключение с _____.

Я пел песни о _____ задолго до нашей встречи лицом к лицу.

_____ часто становится мишенью моих шуток.

Я пишу балладу о приключениях _____.

_____ доверил(а) мне свою тайну.

_____ не доверяет мне, и не без причины.

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

Целительная песнь

Когда вы используете магию своего искусства для исцеления, вы излечиваете дополнительно 1к8 урона.

Чудовищная какофония

Когда вы используете магию своего искусства для того, чтобы дать бонус к урону, бонус увеличивается на 1к4.

Громкость на полную

Когда вы выкладываетесь по полной, обрушивая на врага всю безумную силу своей музыки (возможно, это потрясающее соло на лютне, или мощная партия на духовых): выберите цель, которая может слышать вас, бросьте+ХАР. ✷ На 10+ вы заставляете цель атаковать своего ближайшего союзника. ✷ На 7-9 она тоже атакует ближайшего союзника, однако и вам не удастся избежать её внимания и гнева.

Металлический вой

Когда вы жутко кричите берёте разрушительный аккорд, выберите цель и бросьте+ТЕЛ. ✳ На 10+ цель получает 1к10 урона и глохнет на несколько минут. ✳ На 7-9 вы наносите урон, но сила выходит из-под контроля: ведущий выбирает вторую жертву заклинания.

С небольшой помощью моих друзей

Когда вы успешно *помогли* кому-то, вы тоже получаете +1 на следующий ход.

Неземная музыка

Магия искусства в вашем исполнении впечатляет —можете выбрать два эффекта, а не один.

Дуэльное парирование

Пустив кровь, вы получаете +1 к броне на следующий ход.

Облапошить

Когда вы *договариваетесь* с кем-либо, при 7+ вы также получаете +1 на следующий ход, связанный с этой персоной.

Мультикласс: дилетант

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

Мультикласс: посвящённый

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

Целительный хор

Заменяет: Целительная песнь

Исцеляя с помощью *магии искусства*, вы лечите на 2к8 урона больше.

Чудовищный аккорд

Заменяет: Чудовищная какофония

Когда вы используете магию своего искусства для того, чтобы дать бонус к урону, бонус увеличивается на 2к4.

Незабываемое лицо

Когда вы встречаете кого-то, с кем, как вам кажется, вы уже когда-то виделись, вы получаете +1 на следующий бросок, связанный с ним.

Репутация

Когда вы впервые встречаете кого-то, кто слышал песни о вас, бросьте+ХАР. ✳ На 10+ назовите ведущему два факта, которые этот человек слышал о вас. ✳ На 7-9 назовите один факт; второй факт скажет сам ведущий.

Неземной хор

Заменяет: Неземная музыка

Когда вы используете магию своего искусства, выберите два эффекта. Вы также можете усилить один из эффектов вдвое.

Магический слух

Когда вы слышите, как противник творит заклинание, ведущий говорит вам название заклинания и его эффект. Получите +1 на следующий ход, если будете действовать в соответствии и с полученной информацией.

Уклончивость

Когда вы используете ход *обаятельный и искренний* вы также можете спросить: «Есть ли у тебя уязвимое место, которым я могу воспользоваться?». Тот, кого вы спрашиваете, не может задать этот вопрос вам.

Блок дуэлянта

Заменяет: Парирование дуэлянта

Пуская кровь, вы получаете +2 к броне на следующий ход.

Обжулить

Заменяет: Облапошить

Когда вы *договариваетесь* с кем-то, при 7+ вы получаете +1 на следующий бросок взаимодействия с ними. Также вы можете задать этому игроку вопрос, на который тот обязан честно ответить.

Мультикласс: Мастер

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

ГЛАВА 6

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.

Имена

Гном: Дарга, Эльфар, Герда, Ругрош, Бьёрн, Драммонд, Хельга, Сиггруг, Фрея
Человек: Уэсли, Бринтон, Джон, Сара, Хоторн, Элис, Кларк, Ленора, Пётр, Далия, Кармин

Внешность

Выберите один вариант в каждой строчке:
Добрые глаза, проницательные глаза, или грустные глаза
Тонзура, странная причёска, или выбритая голова
Длинная сутана, церемониальные одежды, или самая обычная одежда
Худой, угловатая фигура, или дряблое тело

Характеристики

Ваши максимальные ОЗ равны 8+ТЕЛ.
Ваш базовый урон равен 1к6.

Стартовые ходы

Выберите расу и получите соответствующий ход:

Гном

Вы и камень — одно целое. Помолившись, вы получаете особый псалом: *глас бессловесных*, но использовать его можно только для общения с духами камня.

Человек

Ваша вера поощряет широту интересов. Выберите одно заклинание мага. Вы получаете его и творите как заклинание жреца.

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Божество

Вы служите и поклоняетесь божеству, которое дарует вам заклинания. Дайте ему или ей имя (скажем, Гельферт, Сакеллус, Зорика или Крагон Суровый) и выберите домен божества:

- Исцеление и восстановление
- Кровавые битвы
- Цивилизация
- Знание и то, что сокрыто

- Униженные и забытые
- Те, Кто Спит в Глубинах

Выберите принципы своей религии:

- Святость страдания, ваша заповедь: Мученичество.
- Ваша религия — закрытый культ, ваша заповедь: Тайные знания.
- Практика жертвоприношений, ваша заповедь: Подношения.
- Бой — лучшее испытание, ваша заповедь: Личная победа.

Отвага тебе по нраву, Кром, поэтому исполни мою единственную просьбу, даруй мне отмщение! А если ты не желаешь меня слушать — то чёрт с тобой

— Конан, «Конан-варвар»

Знак свыше

Когда вы действете согласно принципам своей веры, божество ниспосылает вам полезное знание или иной дар, связанный с доменом божества. Ведущий сообщит, что именно.

Изгнание нежити

Когда вы поднимаете свой священный символ и взываете к божеству, бросьте+МДР. ✳ На 7+ ни один живой мертвец не может приблизиться к вам, пока вы молитесь и сжимаете святой символ. ✳ На 10+ вы также на несколько мгновений ошеломляете разумную нежить, а неразумную обращаете в бегство. Враждебное поведение сводит эффект на нет, монстры возвращаются к обычному поведению. Разумная нежить, однако, может найти способ портить вам жизнь издалека. На то она и разумная.

Молитва

Когда вы проводите некоторое время (около часа) в спокойной молитве своему божеству, никем и ничем не прерываемые, вы:

- Теряете все ниспосланные вам на данный момент заклинания.
- Божество ниспосылает новые заклинания на ваш выбор; сумма их уровней не должна превышать ваш уровень+1, и ни одно не должно иметь уровень выше, чем ваш.
- Подготавливаете все ваши псалмы. При подсчёте суммы уровней заклинаний они не учитываются.

Логика тут не при чём. Я говорю о вере во что-то. О том, как это «что-то» становится столь реальным, что меняет твою жизнь. Я говорю о религии. Не ты исправляешь религию, Ривер — она исправляет тебя.

— Пастор Бук, «Светлячок»

Сотворить заклинание

Когда вы творите заклинание, дар вашего божества, бросьте+МДР. ✳ При успехе у вас получается сотворить заклинание. На 10+ божество не забирает дарованные вам силы. ✳ На 7-9 выберите одно:

- Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в затруднительной ситуации. Ведущий сообщит подробности.
- Применение магии отдаляет вас от божества — вы получаете -1 на все броски сотворения заклинаний до следующей молитвы.
- После того, как заклинание сотворено, божество забирает его у вас. Вы не можете использовать это заклинание снова, пока не проведёте некоторое время в молитве и оно не будет вновь ниспослано вам.

Заметьте, что поддержка длительных заклинаний иногда накладывает штраф на ваши броски заклинаний.

Мировоззрение

Выберите мировоззрение:

Доброе

Исцелите другого, несмотря на опасность.

Законное

Следуйте заветам божества или церкви, несмотря на опасность.

Злое

Навредите другому, чтобы доказать мощь своей церкви или божества.

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 10+СИЛ. У вас есть пайки (5 использований, вес 1) и символ божества — опишите его (вес 0). Выберите, что вы используете для защиты:

- Кольчуга (броня 1, вес 1)

- Щит (+1 к броне, вес 2)

Выберите, чем вооружены:

- Боевой молот (взмах меча, вес 1)
- Палица (взмах меча, вес 1)
- Посох (взмах меча, двуручное, вес 1) и бинты (вес 0)

Выберите одно:

- Дорожное снаряжение (вес 1) и пайки (на 5 использований, вес 1)
- Целительное зелье (вес 0)

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

_____ оскорбил(а) моё божество; я не доверю ему/ей.

_____ хороший, верующий человек; я доверяю ему/ей полностью.

_____ балансирует на грани, но я буду его/её ангелом-хранителем.

Я пытаюсь обратить _____ в мою веру.

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

Избранник

Выберите одно заклинание. Когда божество ниспосылает его вам, считайте, что уровень этого заклинания меньше на 1.

Воодушевление

Когда вы лечите кого-то, он получает +2 к следующему броску урона.

Между жизнью и смертью

Когда кто-то делает при вас *последний вздох*, он получает +1 к броску.

Безмятежность

Игнорируйте первый штраф -1 за действующие заклинания.

Первая помощь

Исцелить лёгкие раны является для вас псалмом, и потому не учитывается при подсчёте суммы уровней заклинаний.

Божественное вмешательство

Когда вы молитесь, вы получаете запас 1, теряя при этом весь текущий

запас. Когда вы или ваш союзник получают урон, потратьте 1, чтобы воззвать к божеству. Благодаря его вмешательству (это может быть неожиданный порыв ветра, вспышка света) цель урона не получает.

Покаяние

Когда вы, получая урон, принимаете боль с готовностью и радостью, можете согласиться на дополнительный 1к4 урона (сквозь броню), чтобы получить +1 на следующее заклинание.

Усиление

Когда вы творите заклинание, на 10+ вы можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7-9. В таком случае вы можете выбрать ещё и один из этих эффектов:

- Действенность заклинания увеличивается вдвое
- Количество целей заклинания увеличивается вдвое

Мольба об указании пути

Когда вы жертвуете своему божеству что-то ценное и молитесь о том, чтобы оно указало вам путь, божество говорит вам, что оно от вас хочет. Если вы следуете его воли, запишите себе опыт.

Божественная защита

Если вы не используете щит или доспехи, то получаете броню 2.

Опытный целитель

Когда вы лечите кого-либо, добавьте свой уровень к исцелённому урону.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

Помазанник

Требуется: Избранник

Выберите одно заклинание вдобавок к тому, что дал вам ход *избранник*. Когда божество дарует его вам, считайте, что его уровень меньше на 1.

Богоподобие

Впервые помолившись своему божеству (и сопроводив это нужной церемонией) после взятия этого хода, выберите связанную с божеством

особенность (бритвенно-острые когти, лазурные крылья, всевидящее око и т.д.) Закончив молитву, вы навсегда получаете эту особенность.

Жнец

Если после схватки вы тратите какое-то время, чтобы посвятить победу божеству и похоронить мёртвых, вы получаете +1 на следующий ход.

Провидение

Заменяет: Ясность

Когда вы творите заклинание, игнорируйте штраф -1 от двух длительных заклинаний, которые вы поддерживаете.

Великая первая помощь

Исцелить средние раны является для вас псалмом, и потому не учитывается при подсчёте суммы уровней заклинаний.

Божественная неуязвимость

Заменяет: Божественное вмешательство

Помолившись, вы получаете запас 2, теряя весь запас, который у вас был ранее. Когда вы или ваш союзник получаете урон, потратьте 1 запас, чтобы воззвать к божеству. Оно каким-то образом вмешается в события (порыв ветра, поехавшая нога, вспышка света), и цель урона не получает.

Мученик

Заменяет: Покаяние

Когда вы получаете урон и принимаете боль с готовностью, можете получить ещё +1к4 урона (игнорирует броню), отчего получите +1 на следующий бросок сотворения заклинания, и бонус к наносимому или исцеляемому урону, равный вашему уровню.

Божественный доспех

Заменяет: Божественная защита

Если вы не используете щит или доспехи, то получаете броню 3.

Великое усиление

Заменяет: Усиление

Когда вы творите заклинание, на 10-11 вы можете выбрать последствие из списка для результатов 7-9. В таком случае вы можете выбрать один

из перечисленных ниже эффектов. На 12+ вы можете выбрать эффект, ничем не жертвуя при этом:

- Действенность заклинания увеличивается вдвое
- Количество целей заклинания увеличивается вдвое

Мультикласс: дилетант

Возьмите ход другого класса, исходя из того, что ваш уровень ниже на 1.

Заклинания жреца

Псалмы *псалом*

Каждый раз, когда вы молитесь, вы получаете все псалмы. Псалмы не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

Свет *псалом*

Предмет, которого вы коснулись, начинает излучать божественный свет, по яркости равный свету факела. От волшебного пламени не исходит тепла, оно «горит» беззвучно и не расходует топливо, однако в остальном всё как у обычного факела. Цвет свечения может быть любым на ваш выбор. Заклинание действует, пока вы присутствуете.

Освящение *псалом*

Еда или напиток, которые вы держите, творя это заклинание, становятся освящёнными (или проклятыми), и очищаются от любой мирской порчи.

Указание свыше

Перед вами на краткое время появляется символ вашего божества и указывает направление либо действия, угодные божеству. Это лишь молчаливое указание; полноценно пообщаться с божеством не выйдет.

Уровень 1

Благословение *Уровень 1* *длительное*

Ваше божество посылает удачу бойцу, которого вы выберете целью заклинания. Он получает +1 на все броски, пока сражается. Вы получаете -1 на всё время действия заклинания.

Исцелить лёгкие раны *Уровень 1*

Ваше прикосновение подсушивает раны и облегчает боль в сломанных костях. Вы исцеляете 1к8 урона союзнику, которого коснулись.

Обнаружить мировоззрение *Уровень 1*

Когда вы творите заклинание, выберите мировоззрение: Доброе, Злое, Законное или Хаотичное. На короткое время вы получаете способность чувствовать это мировоззрение: видеть ауру, ощущать характерный запах, чувствовать тепло или холод и т.п. Ведущий укажет, что именно.

Вселить ужас *Уровень 1* *длительное*

Выберите цель в поле вашего зрения, и какой-нибудь предмет рядом. Пока вы удерживаете заклинание, цель боится этого объекта. Как именно этот страх проявляется, зависит от цели: она может убежать, запаниковать, умолять о пощаде, или кинуться в драку. Пока вы поддерживаете заклинание, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний. Целью этого заклинания не может быть существо менее разумное, чем животное (например, магический механизм, нежить, автоматон и тому подобное).

Волшебное оружие *Уровень 1* *длительное*

Оружие, которое вы держите в руках во время сотворения заклинания, наносит дополнительные 1к4 урона, пока вы не развеете заклинание. Пока заклинание действует, вы получаете -1 на все заклинания.

Святилище *Уровень 1*

Читая это заклинание, обойдите по кругу участок земли; с этого момент он освящен вашим божеством. Пока вы находитесь в святилище, вы чувствуете, если кто-нибудь в этой области действует со злым умыслом, или заходит в неё с недобрыми намерениями. Все, кого лечат на территории святилища, исцеляют дополнительно 1к4 ОЗ.

Говорить с мёртвыми *Уровень 1*

Вы ведёте короткую беседу с мёртвым телом. Оно ответит на три ваших вопроса, которые вы зададите, так хорошо, как только сможет, опираясь на знания, которые имело при жизни и получило после смерти.

Уровень 3

Поднять мертвеца *Уровень 3 длительное*

Вы призываете на службу голодного духа, который вселяется в свежий труп. Этот зомби слушается ваших приказов, насколько позволяют его ограниченные способности. Считайте его персонажем, которому, доступны лишь основные ходы. Модификаторы всех его характеристик равны +1 и он имеет ОЗ 1. Также он получает 1к4 следующих черт:

- Способный. Одна характеристика имеет модификатор +2.
- Прочный. Дайте ему +2 ОЗ за каждый ваш уровень.
- Его мозг ещё работает, он может выполнять сложные задания.
- С виду не похож на мертвеца (по крайней мере, день-два).

Зомби существует, пока его не разрушит урон, превышающий его ОЗ, или пока вы не прекратите поддерживать заклинание. Пока заклинание действует, вы получаете штраф -1 ко всем броскам заклинаний.

Исцелить средние раны *Уровень 3*

Ваше волшебство останавливает кровотечение и ставит на место сдвинувшиеся кости. Вы исцеляете 2к8 урона союзнику, которого коснулись.

Темнота *Уровень 3 длительное*

Выберите область, которую можете видеть. Она погружается в сверхъестественную тьму. Пока заклинание действует, вы получаете штраф -1 ко всем броскам заклинаний.

Воскрешение *Уровень 3*

Скажите ведущему, что хотите воскресить мертвеца, чья душа ещё не покинула этот мир. Воскрешение всегда возможно, но ведущий поставит одно или несколько из условий ниже (возможно, все сразу):

- Это займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вам необходима помощь _____.
- На это уйдёт целое состояние.
- Вам придётся пожертвовать _____, чтобы сделать это.

Ведущий может разрешить вам выполнить условия не сразу, однако пока вы это не сделаете, воскрешение не произойдёт. А может и не разрешить.

Удержать персону Уровень 3

Выберите персону в поле вашего зрения. Пока вы не творите заклинаний и стоите рядом, она не может делать ничего, кроме как говорить. Заклинание оборвётся, когда цель получит урон из любого источника.

Уровень 5

Откровение Уровень 5

Божество отвечает на ваши молитвы, и посылает вам озарение. Ведущий прольёт свет на создавшуюся ситуацию. Когда вы действуете согласно этой информации, вы получаете +1 к следующему броску.

Исцелить тяжёлые раны Уровень 5

Союзник, которого вы коснулись, излечивает 3к8 урона.

Прорицание Уровень 5

Назовите человека, место или вещь, о которой хотите узнать. Ваше божество посылает видение цели, ясное, будто вы стоите в двух шагах от неё.

Заражение Уровень 5 длительное

Выберите существо в поле вашего зрения. Пока вы поддерживаете заклинание, цель страдает от болезни (на ваш выбор). Пока заклинание действует, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний.

Глас бессловесного Уровень 5

Коснувшись вещи, вы разговариваете с живущим в ней духом. Эта вещь отвечает в меру своих способностей на три ваших вопроса.

Истинное зрение Уровень 5 длительное

Вашему взору предстаёт истинная суть вещей. Вы видите сквозь иллюзии. Ведущий описывает окружающую обстановку без миражей и фальши любой природы, волшебной или нет. Пока вы поддерживаете заклинание, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний.

Тюрьма души Уровень 5

Вы заключаете душу умирающего существа в самоцвет. Оно осознаёт, что заперто, но на него можно влиять с помощью заклинаний, перего-

воров и подобного, а броски ходов против него получают +1. Вы можете освободить душу в любой момент, но запереть её в камне вновь нельзя.

Уровень 7

Слово возвращения Уровень 7

Творя заклинание, выберите слово. Впоследствии первое же его произнесение моментально переносит вас и касавшихся вас союзников в место, где вы творили это заклинание. Выбрать можно только одно место; если вы вновь сотворите *слово возвращения* (до озвучивания предыдущего), оно просто заменит прежнее.

Исцеление Уровень 7

Коснувшись союзника, вы исцеляете его урон (максимальное количество восстановленных так ОЗ не может превышать ваши ОЗ).

Урон Уровень 7

Касаясь противника, вы обрушиваете на него божественный гнев: вы наносите 2к8 урона ему и 1к6 урона себе. Этот урон игнорирует броню.

Разделение Уровень 7 длительное

Выберите конечность цели — руку, щупальце, крыло. Ваша магия заставляет её отделиться от тела (это не наносит урона, но причиняет сильную боль). Отсутствующая конечность, например, не позволяет крылатому существу летать, а быку — поднять вас на рога. Пока заклинание действует, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний.

Я сделаю тебе предсказание насчёт зимы: она будет холодной, серой, и будет продолжаться остаток твоей жизни.
— Фил, «День Сурка»

Управление погодой Уровень 7

Вознесите молитву о дожде, либо солнце, либо ветре, либо снеге. Божество ответит в течение дня или около того. Погода изменится согласно вашему желанию, и будет держаться несколько дней.

Метка смерти Уровень 7

Выберите существо, чьё истинное имя вы знаете. Это заклинание проявляет несмываемые руны на указанной поверхности. Если выбранное существо их прочитает, оно умрёт.

Уровень 9

Ураган возмездия Уровень 9

Ваше божество устраивает сверхъестественный погодный катаклизм по вашему желанию. Дождь из кислоты или крови; облака из душ; ветер, поднимающий дома в воздух — или что-то ещё. Просите, и обрящете.

Исправление Уровень 9

Выберите одно событие из прошлого цели. Заклинание исправляет все его последствия: урон, яд, болезни, магические эффекты. ОЗ и болезни исцеляются, действие яда нейтрализуется, колдовство развеивается.

Аура божества Уровень 9 длительное

Любое существо должно спросить вашего разрешения, прежде чем приблизиться. Разрешение должно звучать чётко и недвусмысленно. Те, кто приблизился к вам без дозволения, каждый раз, когда получают урон, прибавляют к нему дополнительно 1к10. Пока вы поддерживаете это заклинание, вы получаете штраф -1 ко всем броскам заклинаний.

Поглотить нежизнь Уровень 9

Вы уничтожаете неразумную нежить касанием. Полученную так энергию вы можете использовать для исцеления себя самого или союзника, к которому прикоснётесь. Количество исцелённого урона равно ОЗ существа, которые у него оставались перед смертью.

Проклятье Уровень 9 длительное

Назовите город, село или другое место, где живут люди. Пока заклинание действует, это место терзает проклятье, соответствующее домену вашего божества (саранча, смерть первенцев и подобное). Пока заклинание действует, вы получаете штраф -1 к сотворению всех заклинаний.

ГЛАВА 7

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. Странные 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...

Имена

Эльф: Гикоракс, Этанви, Синатель, Деманор, Менолиир, Митралан, Таэрос, Эгор
Полурослик: Таннер, Данстан, Роуз, Иви, Робард, Мэб, Файстль, Пак, Энн, Сира
Человек: Элана, Обелис, Герран, Сиула, Анданна, Сиобан, Азиз, Пелин, Сибель, Нильс, Вей

Внешность

Выберите одну черту по каждому пункту:
Мудрые глаза, дикий взгляд, или пронзительный взор
Меховой капюшон, спутанные волосы, или косички
Ритуальное одеяние, удобная одежда из кожи, или потрёпанная шкура

Характеристики

Ваши максимальные ОЗ равны 6+ТЕЛ.
Ваш базовый урон равен 1к6.

Стартовые ходы

Выберите расу и получите соответствующий ход:

Эльф

В ваших жилах течёт сок мирового древа. Великий лес — всегда ваша земля, с какими бы другими землями вы не избрали связь.

Человек

Именно люди приручили животных, создав прочную связь с их родом. Вы можете превратиться (помимо прочего) в любое домашнее животное.

Полурослик

Вы поёте целительные песни весенних ручьёв. Когда вы разбиваете лагерь, вы и ваши союзники лечите +1к6 здоровья.

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Дитя земли

Сильные и древние духи местности, где вы обучались магии, отметили вас как своего. Куда бы вы не отправились, они остаются внутри вас

и позволяют принимать свой облик. Выберите один вариант из числа приведённых ниже. Это земля, с которой у вас есть гармоничная связь. Когда вы превращаетесь, вы можете принять облик любого животного, которое живёт в этой местности.

- Великий лес
- Шепчущие равнины
- Бескрайняя пустыня
- Зловонные топи
- Устье реки
- Подземные глубины
- Сапфировые острова
- Открытое море
- Облачные горы
- Ледяной север
- Выжженная пустошь

Выберите метку: черту, которая выдаёт в вас дитя земли и говорит о вашей связи с духами. Это может быть черта, присущая животному, вроде пятен леопарда или рогов, или что-то иное: волосы, похожие на листья, блестящие как лёд глаза. Метка остаётся в любом облике.

Природа питает

Вам не нужно есть или пить. Если ход гласит «используйте паёк», не обращайте на это внимание.

Язык духов

Хрюканье, лай, чириканье и любые другие голоса диких животных для вас понятны так же, как человеческая речь. Вы можете понимать любое животное, что обитает на ваших землях, или чью сущность вы постигли.

Превращение

Когда вы взываете к духам, чтобы изменить с их помощью свой облик, бросьте+МДР. ✳ На 10+ вы получаете запас 3. ✳ На 7-9 — запас 2. ✳ При провале вы получаете последствия, который назовёт ведущий, и, несмотря ни на что, запас 1.

Вы можете превратиться в любое животное, которое водится в ваших землях или сущность которого вы постигли: вы, со всеми вашими вещами, принимаете облик представителя этого вида. Вы перенимаете все сильные и слабые стороны этого животного: когти, крылья, жабры, спо-

собность дышать под водой (и неспособность дышать воздухом). Ваши характеристики остаются, хотя условия для некоторых ходов будет сложнее создать: домашней кошке с огром не тягаться. Ведущий также назовёт один или несколько ходов, доступных вашему новому обличью. Потратьте один запас, чтобы сделать такой ход. Когда запас заканчивается, вы возвращаетесь в свою обычное обличье. Вы также можете сделать это в любой момент, потратив весь оставшийся запас.

> *Ходы животного описывают то, что животное обычно делает, вроде «позвать стаю», «растоптать», или «улететь прочь». Потратив запас, вы даёте волю природным инстинктам и просто совершаете ход. Например, если вы потратили запас для того, чтобы улететь прочь, то вы улетаете прочь.*

Постижение сущности

Когда вы проводите какое-то время за изучением духа животного, вы можете добавить его вид к числу тех, в кого вы можете превращаться.

Мировоззрение

Выберите мировоззрение:

Хаотичное

Уничтожьте символ цивилизации.

Доброе

Помогите кому-либо или чему-либо вырасти.

Нейтральное

Ликвидируйте угрозу, чья сущность противна природе.

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 6+СИЛ. Вы носите с собой памятный символ своей земли; опишите его.

Выберите, что вы используете для защиты:

- Доспехи из шкур (броня 1, вес 1)
- Деревянный щит (броня +1, вес 1)

Выберите оружие:

- Дубинка (взмах меча, вес 2)
- Посох (взмах меча, двуручное, вес 1)

- Копьё (взмах меча, метательное, близко, вес 1)

Выберите один из вариантов:

- Снаряжение авантюриста (вес 1)
- Припарки и травы (на 2 использования, вес 1)
- Табак полуросликов (вес 0)
- 3 противоядия (вес 0)

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

_____ пахнет как добыча, а не как охотник.

Духи говорят, что _____ угрожает огромная опасность.

Я показал _____ тайный обряд земель.

Мы с _____ вкусили крови друг друга. Это связало нас.

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

Брат охотника

Выберите один ход из бланка следопыта.

Выживает сильнейший

В обличии любого опасного животного ваш урон возрастает до 1к8.

Шёпот духов

Если вы хорошо изучили духов местности, и взываете к ним, бросьте+МДР. Вам будет послано видение, важное для вас, ваших союзников и духов рядом. ✳ На 10+ видение будет ясным и полезным. ✳ На 7-9 — туманным и невнятным. При провале видение печалит, пугает, или ранит вас. Ведущий опишет, что вы увидели. Получите -1 на следующий ход.

Кожа-кора

Вы получаете +1 к броне, если ваши ступни касаются земли.

Глаза тигра

Оставив метку на теле животного (глиной, грязью, или кровью), вы обретаете способность видеть его глазами независимо от расстояния между вами. Чтобы создать новую метку, необходимо избавиться от старой.

Укрытие

Когда вы в обличии животного получаете урон, вы можете вернуться в ваш истинный облик, и отменить нанесённый урон.

Голоса неживого

Вашему взору доступны духи песка, камней и морских волн. Вы можете применять *превращение*, *язык духов* и *постижение сущности* к неодушевлённым природным предметам (камням, растениям и существам, сделанным из них). Обличия того, кто слышит голоса неживого, могут быть точными копиями вещей, в которые он превращается, или в них могут угадываться очертания фигуры друида.

Мастер превращений

Превращаясь, выберите характеристику: пока вы находитесь в этом обличье, вы получаете +1 на все броски с этой характеристикой. Ведущий, в свою очередь, тоже выбирает одну из ваших характеристик: вы получаете -1 на все броски с ней, пока находитесь в этом обличье.

Властелин стихий

Когда вы взываете к духам стихий огня, воды, земли или воздуха, чтобы они исполнили ваше поручение, бросьте+МДР. ✳ На 10+ выберите два варианта из списка ниже. ✳ На 7-9 выберите один. ✳ При провале ваш призыв оборачивается каким-либо катаклизмом.

- Духи исполняют вашу просьбу.
- Вы не платите цену, которую требует от вас Природа.
- Вы сохраняете контроль.

Равновесие

Когда вы наносите урон, вы получаете равновесие 1. Касаясь кого-то и взывая к духам жизни, вы можете потратить равновесие, чтобы исцелить цель. Каждая единица равновесия позволяет исцелить 1к4 ОЗ.

Когда вы получаете уровень с шестого по десятый, выберите описанные ниже ходы или ходы для уровней второго-пятого.

Свободный от обличий

Когда вы превращаетесь, бросьте 1к4 и прибавьте это число к запасу.

Танец двойника

Вы научились *постигать сущность* индивидов — людей, эльфов и других — чтобы принять их обличье. Вы можете скрыть свою метку, но тогда получаете -1 ко всем броскам, пока не вернётесь в обычный облик.

Кровь за кровь

Заменяет: Выживает сильнейший

В обличии любого опасного животного, ваш урон возрастает до к10.

Сон друида

Взяв этот ход, вы можете создать гармоничную связь с новой землёй, если проведёте там некоторое время в покое и безопасности. Сделать это можно лишь один раз, и ведущий скажет, сколько времени это займёт и какова будет цена. С этого момента вы — дитя и этой земли тоже.

Язык мира

Требуется: Язык неодушевлённого

Вашему взору доступны лекала, по которым создан мир. Вы можете применять ходы *говорить с духами, постичь сущность, превращение* по отношению к первородным элементам: огню, воде, воздуху и земле.

Сестра ловчего

Выберите один ход следопыта.

Гений превращений

Требуется: Мастер превращений

Принимая обличие животного, вы можете поднять свою броню на 1 или повысить наносимый урон на 1к4. Выберите одно, когда превращаетесь.

Химера

Вы можете принять обличье существа, состоящего из частей тела разных животных (до трёх). Например, медведя с орлиными крыльями и головой барана. Части каждого животного дают вам особый ход. В остальном химера подчиняется тем же правилам, что другие облики.

Власть над погодой

Если на восходе персонаж находится под открытым небом, ведущий спросит вас, какая сегодня будет погода. Ответьте, и сказанное сбудется.

ГЛАВА 8

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 им. И хор ангелов 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.

Имена

Гном: Озрук, Сурт, Брунгильда, Анника, Янос, Грета, Дим, Рундриг, Ярл, Зоток

Эльф: Элоир, Шарасет, Хазрит, Шеварал, Кадеус, Эльдар, Китракет, Тэлиан

Полурослик: Финнеган, Олив, Рандольф, Бартлби, Обри, Бальдуин, Бекка

Человек: Хоук, Рудигер, Грегор, Брианна, Уолтон, Кастор, Шанна, Аякс, Хоб

Внешность

Выберите одну черту по каждому пункту:

Суровые глаза, безжизненные глаза, или страстные глаза

Встрёпанные волосы, короткие волосы, или поношенный шлем

Загрубевшая кожа, смуглая кожа, или шрамы

Мускулистый, гибкий или искалеченный

Характеристики

Ваши максимальные ОЗ равны 10+ТЕЛ.

Ваш базовый урон равен к10.

Стартовые ходы

Выберите расу и получите соответствующий ход:

Гном

Договариваясь с собутыльником, вы можете использовать ТЕЛ, а не ХАР.

Эльф

Выберите один вид оружия: в ваших руках оно всегда *точное**.

Полурослик

Если вы *спасаетесь от угрозы*, используя свой маленький рост как преимущество, вы получаете бонус +1.

Человек

Один раз за битву вы можете перебросить один бросок урона (как ваш собственный, так и чужой).

---

* Точное оружие позволяет пускать кровь, используя ЛОВ вместо СИЛ.

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Гнуть прутья, ломать двери

Когда вы посредством грубой силы пытаетесь разрушить какое-либо неодушевлённое препятствие, бросьте+СИЛ. ✳ На 10+ выберите три варианта из списка. ✳ На 7-9 выберите два.

- Всё удалось сделать быстро.
- Ничего ценного не повреждено.
- Вы сделали это без лишнего шума.
- Вы без особых усилий можете починить, что сломали.

Привычный к доспехам

Вы игнорируете свойство «неуклюжий», которые накладывает броня.

Личное оружие

> *Ваше личное оружие — особая вещь. Вы не можете его потерять, исключая случаи, когда другой исход немыслим (и даже тогда вы можете попытаться его вернуть).*

Это ваше оружие. На свете много подобных ему, однако это — ваше. Оно — ваш лучший друг. Ваша жизнь. Вы — его хозяин, а оно — хозяин вашей жизни. Без вас ваше оружие бесполезно, равно как вы без него. Носите его с честью.

Выберите оружие из списка (каждое имеет вес 2):

- Меч
- Топор
- Молот
- Копьё
- Цеп
- Кулаки

Выберите подходящую длину вашего оружия:

- Рука
- Взмах меча
- Удар копья

Выберите два особых свойства:

- Крюки и шипы. Бонус +1 к урону, однако вес увеличивается на 1.
- Острое. Пробивание +2.

- Идеально сбалансированное. Добавьте свойство точное.
- Зазубренное лезвие. +1 к урону.
- Светится, когда рядом существа определённого типа (ваш выбор).
- Огромные размеры. Добавьте свойства мощное и месиво.
- Универсальное. Выберите вторую длину.
- Мастерская работа. Вес -1.

Выберите, как оно выглядит:

- Древнее
- Безупречное
- Богато украшенное
- Закалённое в крови
- Мрачное

Мировоззрение

Выберите мировоззрение:

Доброе

Защитите того, кто слабее вас.

Нейтральное

Победите достойного противника.

Злое

Убейте беззащитного или сдавшегося врага.

...Полководцы лгут, когда перед битвой призывают воинов защищать от врага родные могилы и святыни, ибо ни у кого из такого множества римлян не осталось отчего алтаря, никто не покажет, где могильный холм его предков, нет! — И воюют и умирают они за чужую роскошь и богатство, эти «владыки вселенной», как их называют, которые ни единого комка земли не могут назвать своим!

— Тиберий Гракх

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 12+СИЛ. У вас есть ваше личное оружие и пайки (5 использований, вес 1). Выберите, что вы используете для защиты:

- Кольчуга (броня 1, вес 1) и снаряжение авантюриста (вес 1).
- Пластинчатая броня (броня 2, вес 3)

Выберите два варианта:

- 2 целительных зелья (вес 0)
- Щит (броня +1, вес 2)
- Противоядие (вес 0), пайки (вес 1) и припарки и травы (вес 1)
- 22 монеты

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:
_____ передо мной в неоплатном долгу: я спас ему/ей жизнь, пусть даже он/она не желает этого признавать.
Я поклялся защищать _____.
Я беспокоюсь, способен ли _____ выжить в подземельях.
_____ мягкий человек, но я сделаю его/её суровым(ой), как и я.

Сложные ходы

В этих краях ты была героем. Так называют убивших столько народу, что словом «убийца» уже не обойтись.
— «Лучше подавать холодным»

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

Безжалостный

Вы получаете бонус +1к4 к наносимому урону.

Наследие

Когда вы слушаете духов, обитающих в вашем личном оружии, они посылают вам озарение о текущей ситуации. В свою очередь, они могут задать вам несколько вопросов. Бросьте+ХАР. ✳ На 10+ ведущий опишет ясное видение. ✳ На 7-9 видение будет неточным и запутанным.

Мастер защиты

Когда вы принимаете основной удар на доспех либо щит, вы не получаете урона, однако должны уменьшить величину брони вашего доспеха (или щита) на 1 каждый раз, когда совершаете этот маневр. Если броня предмета опускается до 0, то предмет уничтожен.

Лучшее оружие
Наделите личное оружие ещё одним свойством.

Взгляд убийцы
Изучая обстановку во время битвы, вы получаете +1 к броску этого хода.

Допрос
Когда вы *договариваетесь*, используя в качестве рычага воздействия угрозу физического насилия, вы можете использовать СИЛ, а не ХАР.

Запах крови
Если вы *пускаете кровь* врагу, ваша следующая атака по той же цели наносит +1к4 урона.

Мультикласс: дилетант
Возьмите один ход другого класса, но будто ваш уровень ниже на 1.

Железная шкура
Вы получаете +1 к броне.

Кузнец
Когда у вас есть доступ к кузнице, вы можете наделить ваше личное оружие волшебными свойствами другого оружия. Последнее при этом будет уничтожено.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

Кровожадный
Заменяет: Безжалостный
Вы получаете бонус +1к8 к наносимому урону.

Идеальная защита
Заменяет: Мастер защиты
Когда вы принимаете основной удар на доспех или щит, вы не получаете урона и делаете следующий ход против атаковавшего с +1, но должны снизить броню доспеха (или щита, на выбор) на 1 каждый раз, когда делаете этот ход. Если броня предмета опускается до 0, предмет уничтожен.

Дурной глаз

Требует: Взгляд убийцы

Когда начинается битва, бросьте+ХАР. ✳ На 10+ вы получаете запас 2. ✳ На 7-9 — запас 1. Если вы посмотрите в глаза персонажа ведущего, находящегося рядом, и потратите запас, он застынет на месте или отступит; он не сможет совершать никаких действий, пока вы не отведёте взгляд. ✳ При 6- противники считают вас главной угрозой.

Вкус крови

Заменяет: Запах крови

Если вы *пускаете кровь* врагу, ваша следующая атака по той же цели наносит +1к8 урона.

Мультикласс: посвящённый

Требует: Мультикласс: дилетант

Возьмите один ход другого класса, но будто ваш уровень ниже на 1.

Стальная шкура

Заменяет: Железная шкура

Вы получаете +2 к броне.

Глазами смерти

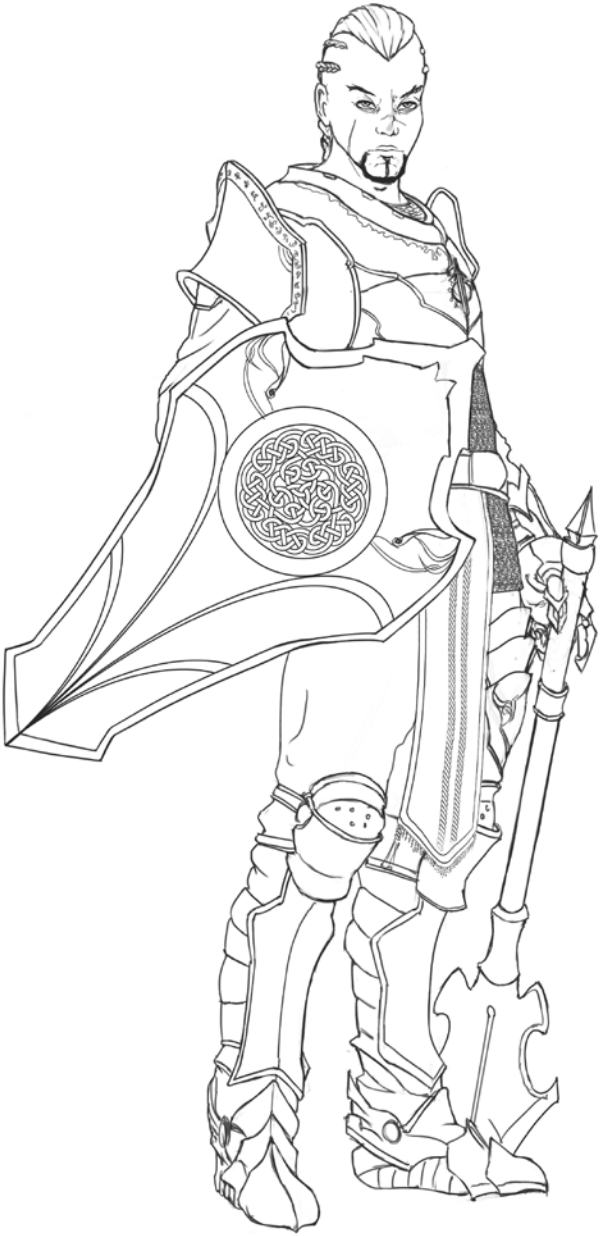
В начале боя бросьте+МДР. ✳ На 10+ назовите того, кто переживёт бой, и того, кто погибнет. ✳ На 7-9 назовите того, кто переживёт бой, или того, кто погибнет. Назвать можно только персонажа ведущего, не игрока. Если существует даже крошечный шанс, что видение сбудется, ведущий должен сделать это. ✳На 6- вы видите собственную смерть и получаете -1 на все ходы, пока битва не закончится.

Знаток оружия

Рассматривая оружие противника, вы можете выяснить у ведущего, сколько урона оно наносит.

Великий воитель

Когда вы, *пуская кровь*, получаете 12+, вы не просто наносите урон и избегаете ответного удара, но и впечатляете до глубины души, лишаете мужества или приводите в ужас вашего противника.



ГЛАВА 9

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.

Имена

Таддеус, Августин, Люкс, Кассий, Адриан, Лючия, Октавия, Регул, Валерия, Сангвиний, Титаний

Внешность

Выберите одну черту по каждому пункту:
Добрые глаза, пылающие глаза, или сияющие глаза
Шлем, изящная причёска, или лысый
Потрёпанный священный символ или причудливый священный символ
Мускулистый, коренастый или худой

Характеристики

Ваши максимальные ОЗ равны 10+ТЕЛ.
Ваш базовый урон равен 1к10.

Стартовые ходы

Вы — человек, поэтому вы получаете данный ход:

Человек

Когда вы тратите хотя бы пару секунд на молитву о ниспослании знака, и спрашиваете: «Где вблизи сокрыто зло?», ведущий честно ответит вам.

Вы начинаете со следующими ходами:

Возложение рук

Когда вы касаетесь кого-то кожа к коже и молитесь о его здоровье, бросьте+ХАР. ✳ На 10+ излечите ему 1к8 урона или одну болезнь. ✳ На 7-9 цель вы лечите, но её заболевания или урон переходят на вас.

Привычный к доспехам

Вы игнорируете штрафы от брони со свойством *неуклюжий*.

Я есть Закон

Когда вы, взывая к власти, данной вам свыше, отдаёте персонажу ведущего приказ, бросьте+ХАР. ✳ На 7+, они, на свой выбор:

- исполняют приказ;
- медленно отступают, а затем бегут;
- атакуют вас.

✳ На 10+ вы сверх того получаете +1 на следующий ход против них.
✳ При провале они действуют, как хотят, а вы получаете -1 на следующий ход против них.

Священная миссия

У нас святая миссия. С нами Бог.
— Элвуд, «Братья Блюз»

Если вы ставите перед собой какую-то цель и клянётесь достичь её, сопровождая клятву молитвами и обрядом очищения, то она становится вашей священной миссией.

Выберите задачу:
- Убить _____, настоящую чуму этих земель.
- Защитить _____ от несправедливости.
- Открыть всю правду о _____.

Затем выберите два дара свыше:
- Способность всегда знать, в каком направлении находится _____.
- Неуязвимость к _____ (например, клинковому оружию, огню, зачарованию и т.п.)
- Знак того, что вы наделены властью свыше.
- Способность чуять ложь.
- Голос, для которого не существует языковых барьеров.
- Отсутствие нужды в воде, пище и сне.

После этого ведущий расскажет вам, какому обету (или обетам) вам нужно следовать, чтобы не лишиться благословения:
- обет чести (отказ от уловок и трусливых тактик);
- обет воздержания (отказ от обжорства, пьянства и плотских утех);
- обет благочестия (ежедневное исполнение религиозных ритуалов);
- обет доблести (нельзя позволить злому существу жить и чинить вред невинным);
- обет правды (запрещено лгать);
- обет радушия (помогать нуждающимся, кем бы они ни были).

Мировоззрение

Выберите мировоззрение:

Законное

Откажите в милосердии преступнику или неверующему.

Доброе

Защищайте слабого, несмотря на опасность.

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 12+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (на 5 использований, вес 1), пластинчатой бронёй (броня 2, вес 3) и каким-то символом веры, опишите его (вес 0). Выберите, чем вы вооружены:

- Алебарда (удар копья, урон +1, двуручное, вес 2)
- Длинный меч (взмах меча, урон +1, вес 1) и щит (броня +1, вес 2)

Выберите одно из двух:

- Снаряжение авантюриста (вес 1)
- Пайки (вес 1) и целебное зелье (вес 0)

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Своими неправедными поступками _____ подвергает опасности собственную душу!

Мы сражались с _____ плечом к плечу, и я ему/ей полностью доверяю.

Я уважаю веру _____, однако надеюсь, что в один прекрасный день он/она увидит истину.

_____ — отважный человек, мне есть чему поучиться.

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

Божественное покровительство

Выберите себе божество (назовите новое или выберите из числа уже известных). Вы получаете ход *молитва* и можете использовать жреческие заклинания. Выбрав этот ход, считайте себя жрецом 1 уровня. После этого каждый раз, когда вы повышаете уровень, уровень ваших жреческих способностей также увеличивается на 1.

Кровавый щит

Когда вы получаете урон, вы можете сжать зубы и подавить боль усилием воли. Тогда вы не получаете урона, но вместе этого получаете одну травму (на ваш выбор). Если у вас есть все шесть травм, вы не можете использовать этот ход.

Я инквизитор. Я не злюсь. Никогда.
— Грегор Айзенхорн, «Ксенос»

Карающий удар

Исполняя священную миссию, вы получаете бонус 1к4 к урону.

Экстерминатус

Если вы выкрикиваете клятву победить какого-либо врага, вы наносите ему на 2к4 урона больше, однако остальным — на 4 урона меньше. Это продолжается до тех пор, пока противник не будет побеждён. Если это не удалось или вы вышли из боя, вы можете признать провал, однако эффект будет сохраняться, пока вы не найдёте способ искупить вину.

В атаку!

Когда вы ведёте свой отряд в атаку, персонажи под вашим началом получают +1 на следующий ход.

Стойкий защитник

Когда вы *встаёте на защиту* кого-либо, вы всегда получаете запас 1, даже при 6-.

Помощь в атаке

Пуская кровь противнику, выберите союзника. Его атака против этой цели наносит на 1к4 урона больше.

Святая защита

Вы получаете +1 к броне, пока исполняете священную миссию.

Облечённый властью

Вы получаете бонус +1 к приказам наёмникам.

Госпитальер

Исцеляя союзника, вы излечиваете на 1к8 урона больше.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

Знак веры

Требуется: божественное покровительство

Когда вы видите божественную магию, вы можете спросить ведущего, от какого божества она исходит и как действует. Получите бонус +1, если действуете согласно ответам.

Святой удар

Заменяет: Удар

Исполняя священную миссию, вы получаете бонус 1к8 к урону.

Только вперёд!

Заменяет: В атаку!

Когда вы ведёте свой отряд в атаку, идущие за вами получают +1 на следующий ход и +2 к броне, также на следующий ход.

Непоколебимый защитник

Заменяет: Стойкий защитник

Когда вы *встаёте на защиту* кого-либо, вы всегда получаете запас 1, даже при 6-. Если на броске хода выпадает 12+, вы не получаете запаса, но ближайший атакующий вас враг оказывается в сложном положении, что даёт вам явное преимущество. Какое именно, опишет ведущий.

Совместная атака

Заменяет: Помощь в атаке

Пуская кровь, выберите союзника. Его атака против этой цели наносит на 1к4 урона больше и он получает +1 на следующий ход против них.

Божественная защита

Заменяет: Святая защита

Вы получаете +2 к броне, пока исполняете священную миссию.

Вы — скопище идиотов, продавших данные вам с рождения права за тарелку холодной каши! Вас волнуют кражи! Насилие! Жаждете лёгкой жизни! Что ж, спрашиваю вас: что из перечисленного хоть чего-то стоит, если нам известна бесспорная истина, да, неопровержимые доказательства, что Ад существует.

— Тюремный священник, «Заводной апельсин»

Облечённый властью свыше

Заменяет: Облечённый властью

Вы получаете бонус +1 к приказам наёмникам. Если вы получаете 12+, наёмники быстро преодолевают мгновение страха и сомнений и выполняют ваши приказы с исключительной точностью и рвением.

Идеальный госпитальер

Заменяет: Госпитальер

Исцеляя союзника, вы излечиваете на 2к8 урона больше.

Неукротимый

Если вы получили травму (в том числе от хода *кровавый щит*), получите +1 на следующий ход, направленный против причины этой травмы.

Идеальный рыцарь

Исполняя священную миссию, выберите три дара свыше вместо двух.

ГЛАВА 10

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 и 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.

Имена

Эльф: Трондир, Эльросин, Аранви, Келион, Дамбрат, Лейнет
Человек: Джона, Галек, Брандон, Имори, Шрайк, Нора, Диана

Внешность

Выберите одну черту по каждому пункту:
Дикие, пронзительные, или звериные глаза
Капюшон, спутанные волосы, или выбритая голова
Накидка, маскировочная одежда, или дорожная одежда
Гибкий, звериная грация, или энергичные движения

Характеристики

Ваши максимальные ОЗ равны 8+ТЕЛ.
Ваш базовый урон равен 1к8.

Стартовые ходы

Выберите расу и получите соответствующий ход:

Эльф

Когда вы *отправляетесь в опасное путешествие* по диким землям, то вы успешно справляетесь с выбранной ролью: считайте, что получили 10+.

Человек

Разбивая лагерь в подземелье или городе, вы не тратите паёк.

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Выследить

Когда вы идёте по следам существа, бросьте+МДР. ✳ Получив 7+, вы не теряете след, пока существо существенно не сменит направление или способ передвижения. ✳ На 10+ вы также выбираете один из вариантов:

- Вы узнаёте полезную информацию цели. Спросите ведущего.
- Вы понимаете, почему след оборвался.

Снайперский выстрел

Когда вы атакуете издалека врага, которого застали врасплох, или неспособного защититься, вы можете просто нанести урон, а можете, выбрав цель, сделать бросок и приложить ЛОВ:

- Голова ✳ 10+: Как и 7-9, плюс обычный урон. ✳ 7-9: Противник оглушён и не придёт в себя ещё несколько мгновений.
- Руки ✳ 10+: Как и 7-9, плюс обычный урон. ✳ 7-9: Противник роняет то, что держал в руках.
- Ноги ✳ 10+: Как и 7-9, плюс обычный урон. ✳ 7-9: Противник начинает хромать и передвигается медленнее.

Животное-спутник

У вас есть сверхъестественная связь с верным четвероногим (или крылатым) другом. Вы не можете разговаривать с ним непосредственно, однако оно всегда будет действовать согласно вашим желаниям. Придумайте имя и выберите, к какому виду оно относится:

Волк, пума, медведь, орёл, пёс, ястреб, кот, сова, голубь, крыса, мул

Выберите основные характеристики:

- Свирепость +2, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +1
- Свирепость +2, Ум +2, Броня 0, Инстинкты +1
- Свирепость +1, Ум +2, Броня 1, Инстинкты +1
- Свирепость +3, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +2

Выберите столько сильных сторон, сколько Свирепости у животного:

Быстрое, крепкое, огромное, спокойное, быстро осваивается, быстрые рефлексы, неутомимое, маскировка, беспощадное, устрашающее, острые чувства, скрытность

Ваше животное обучено сражаться с другими людьми. Выберите столько умений, сколько у него Ума:

Охота, поиск, разведка, охрана, битва с чудовищами, выступление, труд, путешествия

Выберите столько слабостей, сколько Инстинктов у животного:

Капризное, дикое, медлительное, увечное, жуткое, невнимательное, упрямое, хромое

Команда

Когда животное помогает вам в чём-то, что оно умеет, то...

- ...если вы вдвоём нападаете на одну цель, добавьте Свирепость животного к вашему урону.
- ...если вы *идёте по следу*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если вы получаете урон, добавьте его Броню к вашей.
- ...если вы *изучаете обстановку*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если вы *договариваетесь*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если кто-то *мешает вам*, добавьте Инстинкт животного к броску мешающего.

Мировоззрение

Выберите мировоззрение:

Хаотичное

Освобождайте других из плена, реального или метафорического.

Доброе

Вступайте в бой с противными природе сущностями, невзирая на очевидную опасность.

Нейтральное

Помогайте животным или духам диких земель.

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 11+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (на 5 использований, вес 1), кожаным доспехом (броня 1, вес 1), колчаном стрел (боезапас 3, вес 1). Выберите, чем вы вооружены:

- Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1)
- Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и копьё (удар копья, вес 1)

Выберите один вариант из списка:

- Снаряжение авантюриста (вес 1) и пайки (вес 1)
- Снаряжение авантюриста (вес 1) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1)

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Я помогал _____ найти путь, и за ним(ней) должок.

_____ — друг природы, а, значит, и мой друг.

_____ не уважает природу, поэтому я его/её тоже не уважаю.

_____ не выживет на природе, но я его/её научу.

Сложные ходы

Вы можете взять этот ход только на втором уровне:

Полуэльф

В ваш род затесался эльф (или человек), и его кровь проявляется. Вы получаете стартовый ход эльфа, если ваш герой — человек, и наоборот.

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

Дикая эмпатия

Вы можете говорить с животными и понимать их.

Знакомая добыча

Когда вы *копаетесь в памяти* в поисках знаний о каком-то монстре, используйте МДР, а не ИНТ.

Змеи. Ну почему именно змеи?!
— Индиана Джонс, «В поисках утраченного ковчега»

Укус гадюки

Если у вас два оружия, и вы атакуете противника обоими одновременно, добавьте 1к4 урона оружием в неосновной руке.

Маскировка

Когда вы прячитесь на природе, пока вы неподвижны — вас не заметят.

Друг человека

Если вы позволяете животному-спутнику принять удар, предназначенный вам, никто не получает урона, но Свирепость животного опускается до 0. Если она уже равна 0, вы не можете использовать этот ход. Если вы оба отдохнёте несколько часов, Свирепость восстановится.

Туча стрел

Делая залп, вы можете потратить дополнительную единицу боезапаса до броска. За каждую потраченную единицу можете выбрать дополнительную цель. Бросок хода, как и бросок урона, делается один раз.

Хорошо обученный

Выберите ещё одно умение для вашего животного-спутника.

Птица божия

Посвятите себя божеству (возьмите одно из имеющихся или придумайте новое). Вы получаете жреческие ходы *молитва* и *прочитать заклинание*, а по части заклинаний вы по сути становитесь жрецом первого уровня. С каждым новым уровнем ваш уровень жреческих способностей также увеличивается на 1.

Следуй за мной

Когда вы *отправляетесь в опасное путешествие*, вы можете взять две роли. Каждая требует отдельного броска.

> Если вы, будучи эльфом, держите путь по дикой местности, то вы успешно исполняете обе роли — бонус стартового хода вашей расы.

Безопасное место

Когда вы назначаете дозор на ночь, все получают +1 к *несению дозора*.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

Дикий язык

Заменяет: Дикая эмпатия

Вы можете разговаривать с любым существом, кроме планарных и волшебных созданий, и понимать его.

Моя добыча

Заменяет: Знакомая добыча

Когда вы *копаетесь в памяти* насчёт знаний о каком-либо монстре, приложите МДР, а не ИНТ. На 12+ вы вдобавок можете задать ведущему любой вопрос об этом монстре.

Клыки гадюки

Заменяет: Укус гадюки

Если у вас два оружия, и вы атакуете противника обоими одновременно, добавьте 1к8 урона оружием в неосновной руке.

Прореха в чешуе Смога

Когда вы знаете уязвимое место цели, ваши стрелы приобретают свойство пробивание 2.

Странник

Заменяет: Следуй за мной

Когда вы *отправляетесь в опасное путешествие*, вы можете взять две роли. Сделайте по два броска на каждую и выберите лучший результат в каждом случае.

Действительно безопасное место

Заменяет: Безопасное место

Когда вы назначаете дозор на ночь, все получают +1 к *несению дозора*. После ночи в лагере, где вы назначали дозор, все получают +1 на следующий ход.

Наблюдатель

Когда вы предпринимаете успешную попытку выследить кого-либо, вы можете задать ведущему вопрос об этом существе. Вопрос берётся из списка вопросов *изучения обстановки*.

Особый трюк

Выберите ход другого класса. Пока ваше животное-спутник с вами, вы можете совместно выполнить этот ход.

Необычный спутник

Ваш спутник — не обычное животное, а монстр. Опишите его. Оно получает +2 к свирепости и +1 к инстинкту, плюс новое умение.

ГЛАВА 11

ВОР

Вы знаете, о чём они болтают, сидя у костра. О драке какой-нибудь. О богах, которые улыбаются вашей весёлой компании с небес. 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 каждый раз, когда вы втихую ускользаете куда-нибудь, но без вас их быстренько разрежет на две половинки упавшая с потолка гильотина или к чертям отравит какая-нибудь древняя ловушка с иголками. Так что пусть ворчат. Покончив со всей этой нудной работёнкой, вы вспомните их героическую смерть, и осушите за них бокал...

...Сидя в вашем собственном замке. Полном золота.
Вы же мошенник, как-никак.

Имена

Полурослик: Феликс, Сорока, Мышь, Весельчак, Трикси, Робин, Омар, Бринн, Жук.
Человек: Воробей, Шило, Джек, Марло, Хитрюга, Крыса, Прыщ, Скромник, Фарли

Внешность

Выберите одну черту по каждому пункту:
Бегающие глаза или глаза преступника
Капюшон, растрёпанные волосы или короткая стрижка
Тёмная одежда, модная одежда, или обычная одежда
Гибкий, жилистый или дряблое тело

Характер

Ваше максимальное Здоровье равно 6+ТЕЛ.
Ваш базовый урон равен к8.

Стартовые ходы

Выберите расу и возьмите соответствующий ход:

Полурослик

Атакуя дальнобойным оружием, вы получаете бонус к урону +2.

Человек

Вы профессионал. Когда вы *копаетесь в памяти* насчёт вещей, связанных с преступлениями, или *изучаете обстановку* в похожей ситуации, вы получаете +1 к броску.

Вы начинаете игру со следующими ходами:

Специалист по ловушкам

Когда вы внимательно исследуете опасное место, бросьте+ЛОВ. ✳ На 10+ получите запас 3. ✳ На 7-9 — запас 1. Пока вы исследуете местность, вы можете потратить его, чтобы задать следующие вопросы:

- Есть ли здесь ловушка, и что заставит её сработать?
- Что сделает ловушка, если сработает?
- Что ещё интересного тут спрятано?

Ловкость рук

Запуская руку в чей-то карман или обезвреживая ловушку, бросьте+ЛОВ. ✳ На 10+ у вас всё получается. ✳ На 7-9 — тоже, но вы либо вызываете подозрения, либо подвергаетесь опасности, либо должны пожертвовать чем-то. Ведущий назовёт два из этих последствий; выберите одно.

Как бы ни был хорош маг, всаженный между лопаток
кинжал влияет на него не лучшим образом.
— Влад Талтос, «Джарег»

Удар в спину

Когда вы атакуете в ближнем бою беззащитного или застигнутого врасплох врага, вы можете выбрать: нанести урон, как обычно, или сделать бросок+ЛОВ. ✳ На 10+ выберите два пункта из списка. ✳ На 7-9 — один.

- Противник не связывает вас ближним боем.
- Вы наносите дополнительные 1к6 урона.
- Вы получаете +1 к следующему ходу для себя или союзника.
- Вы уменьшите его броню на 1 до тех пор, пока он её не починит.

Гибкая мораль

Когда кто-то пытается определить ваше мировоззрение, можете назвать любое.

Отравлены были оба кубка. Я вырабатывал
иммунитет к иокаину несколько лет.
— Человек в чёрном, «Принцесса-невеста»

Отравитель

Вы умеете хранить и применять яды. Выберите один яд из списка ниже: вы можете использовать его без вреда для себя, и получаете три его дозы на первом уровне. Также вы можете сварить 3 дозы этого яда бесплатно при наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы. Есть яды для приёма внутрь, их добавляют в еду или питьё цели. Контактному яду нужно коснуться тела, например, с помощью клинка.

- Тагитовое масло (принимать внутрь): цель погружается в дрёму.
- Кроволист (контактный): цель получает штраф -1к4 к урону, пока не вылечится.
- Златокорень (принимать внутрь): отравленный сочтёт своим союзником следующее существо, которое увидит, пока что-то не заставит цель изменить мнение.
- Змеиные слёзы (контактный): Каждый, кто наносит урон жертве этого яда, делает два броска урона и выбирает лучший результат.

Мировоззрение

Выберите мировоззрение:

Хаотичное

Бросьтесь навстречу опасности безо всякого плана.

Нейтральное

Действуйте скрытно, проникайте в нужные вам места незаметно.

Злое

Если вы в опасности или вам грозит наказание, ищите козла отпущения.

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 9+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (на 5 использований, вес 1), кожаным доспехом (броня 1, вес 1), выбранным ядом (на 3 использования), и 10 монетами. Выберите оружие:

- Кинжал (рука, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1)
- Рапира (взмах меча, точное, вес 1)

Выберите дальнобойное оружие:

- 3 метательных кинжала (метательное, близко, вес 0)
- Потрёпанный лук (близко, вес 2) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1)

Выберите один из вариантов ниже:

- Снаряжение авантюриста (вес 1)
- Целительное зелье (вес 0)

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Я стащил кое-что у _____.

_____ прикрывает мне спину, когда пахнет жареным.

_____ знает обо мне кое-какие нелицеприятные факты.

_____ и я крутим кое-какую аферу.

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

Подлый удар

Если вы используете оружие с дальностью *рука* или свойством *точное*, ваш удар в спину получает бонус 1к6 к урону.

Я ставлю на кон только мою жизнь, но никогда — деньги.
— Рик, «Мумия»

Осторожность

Когда вы используете свои умения как мастер ловушек, вы всегда получаете 1 запас дополнительно, даже на 6-.

Вкус к роскоши

Хвастаясь самой ценной из своих вещей, выберите кого-то из наблюдателей. Он сделает всё, чтобы заполучить вашу вещь или похожую.

Первый выстрел

Вас не застать врасплох. Даже когда враг нападает неожиданно, вы действуете первым.

Мастер-отравитель

Применив яд однажды, вы не подвергаете себя риску, используя его повторно, и добавляете его к числу ядов, которыми умеете пользоваться.

Отравить

Вы заставите самый капризный яд работать, даже на острие булавки. Если вы умеете пользоваться ядом, который необходимо принимать внутрь, то вы можете нанести его на клинок без потери эффекта.

Зельевар

При наличии времени на сбор материалов, и безопасного места для работы, вы можете создать три дозы яда, которым пользовались до этого.

Лучше быть удачливым, чем умелым.
— «Левша» Гомез

Везучий сукин сын

Когда противники превосходят вас числом, вы получаете +1 к броне.

Полезные связи

Когда вы просите о чём-то представителей местного преступного мира, бросьте+ХАР. ✷ На 10+ кто-то готов вас выручить. ✷ На 7-9 придётся обойтись чем-то похожим, или за вами остаётся должок.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

Грязная драка

Заменяет: Подлый удар

Если вы используете оружие с дальностью *рука* или свойством *точное*, ваш удар в спину получает бонус 1к8 к урону, а другие атаки — +1к4.

Огромная осторожность

Заменяет: Осторожность

Когда вы используете свои умения специалиста по ловушкам, вы всегда получаете дополнительную единицу запаса, даже на 6-. На 12+ вы получаете запас 3, и в следующий раз, когда вы окажетесь в нескольких шагах от ловушки, ведущий скажет, что делает эта ловушка, на что она реагирует, кто установил её и как вы можете использовать её с толком.

Алхимик

Заменяет: Зельевар

При наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы, вы можете создать три дозы яда, которым раньше пользовались. Также вы можете описать действие яда, который хотите создать. Сделать это можно всегда, но ведущий поставит одно или несколько условий:

- Яд работает только в определённых условиях.
- Вы можете создать только слабое подобие того, что задумали.
- Он действует не сразу.
- У него есть очевидное побочное действие.

Очень везучий гадёныш

Заменяет: везучий гадёныш

Вы получаете +1 к броне. Когда противники превосходят вас числом, этот бонус повышается до +2.

Уклонение

Если, *спасаясь от угрозы*, вы получаете 12+, вам не просто удаётся спастись, вы делаете это с блеском! Ведущий даст вам шанс порисоваться, показать своё мастерство, или получить преимущество в будущем.

Твёрдая рука, острый глаз

Вы можете «дать залп», метнув оружие ближнего боя. Что брошено, то потеряно (по крайней мере, пока вы это не подберёте): вы никогда не можете выбрать трату боезапаса на 7-9.

Пути отхода

Когда вы в гуще событий и пора уносить ноги, назовите путь отхода, которым вы воспользуетесь и бросьте+ЛОВ. ✳ На 10+ вы благополучно сбегаете. ✳ На 7-9 побег вам чего-нибудь, да стоит: придётся что-то оставить или, наоборот, взять с собой. Ведущий скажет, что. Или вы можете отказаться от мыслей о побеге и остаться.

Маскировка

При наличии времени и нужных материалов, вы можете замаскироваться под любое существо вашей комплекции. Действия могут вас выдать, но лицо — никогда.

Ограбление

Когда вы тщательно планируете кражу чего-либо, назовите вещи, которые планируете стащить, и задайте ведущему приведённые ниже вопросы. Когда вы и ваши союзники действуете согласно ответам, то получают +1 на следующий ход.

- Кто заметит отсутствие этой вещи?
- Какое наше основное препятствие?
- Кто будет пытаться её вернуть?
- Кто ещё хочет её заполучить?

ГЛАВА 12

МАГ

У этого мира есть законы. Не людские законы или воля какого-то мелкого тирана. А настоящие Законы. То, что обронили, падает. Нечто не возникает из ничего. Умершее остаётся мёртвым. Верно? Чего только не скажут себе люди, 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 «демонопоклонником». Они могут стрелять из глаз огненными шарами? То-то и оно.

Имена

Эльф: Галадийр, Фенферил, Лиллиейстр, Фиросейл, Энкираш, Эльвир
Человек: Эйвон, Морган, Рет, Изольда, Овид, Витус, Альдра, Зено, Ури

Внешность

Выберите одну черту по каждому пункту:
Бегающий взгляд, пронзительный взгляд или безумный взгляд
Аккуратная причёска, растрёпанные волосы или остроконечная шляпа
Поношенная мантия, модная мантия, или странная мантия
Приземистый, худой или пугающая фигура

Характеристики

Ваши максимальные ОЗ равны 4+ТЕЛ.
Ваш базовый урон равен 1к4.

Стартовые ходы

Выберите расу и возьмите соответствующий ход:

Эльф

Волшебство у вас в крови. Считайте *обнаружить магию* фокусом.

Человек

Вы можете творить одно жреческое заклинание как заклинание мага.

Вы начинаете с этими ходами:

Книга заклинаний

Вы выучили несколько заклинаний и записали их к себе книгу. Вы начинаете игру с тремя заклинаниями первого уровня и всеми фокусами. Получив новый уровень, вы записываете в книгу новое заклинание вашего уровня или ниже. Книга заклинаний имеет вес 1.

Подготовка заклинаний

Когда вы проводите около часа за изучением книги заклинаний, вы:

- Теряете все подготовленные заклинания.
- Готовите новые; их уровни в сумме не могут превышать ваш уровень +1.
- Готовите фокусы. Они не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

Чтение заклинания

Когда вы читаете подготовленное заклинание, бросьте+ИНТ. ✳ На 10+ вы успешно творите заклинание, и оно не стирается из вашей памяти. ✳ На 7-9 вы также творите заклинание, но выбираете один из вариантов:

- Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в сложном положении. Ведущий расскажет подробности.
- Заклинание искажает ткань реальности — вы получаете штраф -1 на чтение заклинаний, пока не подготовите их снова.
- Прочитанное заклинание стирается из памяти. Вы не можете использовать его вновь, пока не подготовите заклинания.

Заметьте, что поддержка длительных заклинаний накладывает штраф на броски заклинаний.

Защита от заклинаний

Вы можете прервать любое длительное заклинание и использовать остаточную энергию для защиты от атаки. Заклинание заканчивает действовать, а вы вычитаете его уровень из нанесённого вам урона.

Ритуал

Если вы используете энергию места силы для сотворения могущественной магии, скажите ведущему, какой результат хотите получить. Он достижим всегда, но ведущий может поставить перед вами от одного до четырёх условий из списка ниже:

- Ритуал займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вначале вы должны _____.
- Вам нужна помощь от _____.
- На это уйдёт много денег.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Вы и ваши союзники рискуете _____.
- Вам нужно снять зачарование с _____, чтобы сделать это.

Мировоззрение

Выберите мировоззрение:

Доброе

Используйте магию для непосредственной помощи другому.

Нейтральное

Откройте связанную с магией тайну.

Злое

Сейте ужас и панику с помощью волшебства.

Компенсация? С каких это пор волшебники работают за зарплату? Мы адепты чистой науки, мистер Тупс! Нас не волнуют презренные деньги!
— Наверн Чудакулли, «Незримые Академики»

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 7+СИЛ. Вы начинаете игру с книгой заклинаний (вес 1) и пайками (5 использований, вес 1). Выберите вашу защиту:

- Кожаная броня (броня 1, вес 1)
- Сумка книг (на 5 использований, вес 2) и 3 целительных зелья

Выберите ваше оружие:

- Кинжал (рука, вес 1)
- Посох (взмах меча, двуручное, вес 1)

Выберите одно:

- Целительное зелье (вес 0)
- 3 противоядия (вес 0)

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

_____ сыграет важную роль в предстоящих событиях. Я это предвидел!

_____ скрывает от меня нечто важное.

_____ питает ужасные заблуждения насчёт устройства мира; я просвещу его/её в меру своих сил.

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов. Также с новым уровнем вы получаете заклинание в книгу.

Талант

Выберите заклинание. Подготавливая его, считайте, что уровень этого заклинания ниже на 1.

Усиление магии

Когда вы творите заклинание, на 10+ вы можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7-9. В таком случае вы можете выбрать ещё и один из этих эффектов:

- Действенность заклинания максимальна
- Количество целей заклинания удваивается

Что написано пером

Если вы *копаетесь в памяти* на предмет сведений о чём-то, о чём остальные не имеют даже понятия, получите +1.

Всезнайка

Когда персонажи других игроков приходит к вам за советом, изложите им своё мнение по вопросу. Если они последуют вашему совету, то получают +1 на следующий ход, а вы записываете опыт.

Расширенная книга заклинаний

Добавьте в книгу новое заклинание из списка любого класса.

Знаток чар

Если у вас есть возможность провести определенное время за изучением волшебного предмета в безопасной обстановке, вы можете спросить ведущего, как этот предмет действует. Ведущий ответит вам честно.

Логика

Если вы анализируете окружающую среду с помощью чистой дедукции, вы можете *изучать обстановку*, используя ИНТ, а не МДР.

Волшебный оберег

Пока у вас есть хотя бы одно подготовленное заклинание первого уровня или выше, вы получаете +2 к броне.

Отражение заклинаний

Когда вы пытаетесь отразить волшебное заклинание, которое в ином случае вас заденет, укажите одно из приготовленных заклинаний и используйте его энергию для защиты: бросьте+ИНТ. ✳ На 10+ вы успешно блокируете заклинание и оно не действует на вас. ✳ На 7-9 вы тоже отражаете магию, однако заклинание, которое вы использовали, стирает-

ся у вас из памяти. Блок защищает лишь вас; если магия имела и другие цели, то она действует на них, как обычно.

Быстрое обучение

Когда вы видите какое-то волшебное заклинание в действии, спросите у ведущего его название и эффекты. Вы получаете +1, если действуете, активно пользуясь полученными сведениями.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

Мастер

Требуется: Талант

Выберите одно заклинание в дополнение к тому, что дал вас талант. Подготавливая его, считайте, что уровень этого заклинания ниже на 1.

Великое усиление магии

Заменяет: Усиление магии

Когда вы творите заклинание, на 10+ вы можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7-9. В таком случае вы можете также выбрать один из вариантов указанных ниже. На 12+ вы можете выбрать эффект, ничем не жертвуя при этом:

- Действенность заклинания максимальна
- Количество целей заклинания удваивается

Душа чар

Требуется: Знаток чар

Если у вас есть возможность провести некоторое время в месте силы (в безопасности), и волшебный предмет, вы можете зарядить этот предмет, так что он станет действовать сильнее. Ведущий определит, в чём именно это выражается.

Железная логика

Заменяет: Логика

Анализируя окружающую среду с помощью чистой дедукции, вы можете *изучать обстановку*, используя ИНТ, а не МДР. На 12+ вы можете задать ведущему любые три вопроса, не обязательно из списка.

Волшебная броня

Заменяет: Волшебная защита

Пока у вас есть хоть одно подготовленное заклинание первого уровня или выше, вы получаете +4 к броне.

Поле отражения

Требует: Отражение заклинаний

Вы можете отражать заклинания от видимых союзников, так же, как и от себя самого. Если заклинание направленно на нескольких союзников, то вы должны отражать его (и делать соответствующие броски) для каждого союзника по отдельности.

Незримая связь

Вы умеете создавать незримую связь с другим существом (добровольцем, или обездвиженной жертвой). Нужно лишь провести некоторое время с объектом чар, после чего вы сможете чувствовать то, что чувствует цель, и *изучать обстановку* вокруг цели, невзирая на расстояние между вами. Если связь создана с добровольцем, то он может общаться с вами, будто вы находитесь в одной комнате.

Нити марионетки

Когда вы контролируете чьи-то действия магически, впоследствии цель магии не помнит, что вы заставляли её делать, и не держит на вас зла.

Энергия заклинания

Когда вы наносите урон существу, вы можете усилить его магической энергией — завершите одно из длительных заклинаний и добавьте его уровень к нанесённому урону.

Собственная сила

Если у вас есть время, компоненты для магического обряда, вы можете создать ваше собственное место силы. Опишите ведущему, какой силой вы планируете его наделить, и каким образом вы привязываете эту силу к месту. Ведущий, в свою очередь, называет вам один из видов существ, чей интерес привлекает ваша работа.

Волшебные заклинания

Фокусы

Каждый раз, подготавливая заклинания, вы готовите и фокусы тоже. Они не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

Свет *фокус*

Предмет, которого вы коснулись, начинает излучать волшебный свет, по яркости равный свету факела. От пламени не исходит тепла, оно «горит» беззвучно и не расходует топливо, однако в остальном всё в точности как у обычного факела. Цвет свечения может быть любым на ваш выбор. Заклинание действует, пока вы рядом с предметом.

Незримый слуга *фокус* *длительное*

Вы создаёте невидимый волшебный механизм, который не умеет ничего, кроме как переносить предметы. Его нагрузка равна 3, и он несёт всё, что вы ему дали. Он не может поднимать предметы сам, может только переносить то, что вы ему дали. Предметы, которые несёт незримый слуга, со стороны выглядят как плывущие по воздуху в нескольких шагах от вас. Если незримый слуга получает хоть сколько-нибудь урона или оказывается слишком далеко от вас, то он немедленно исчезает, роняя все предметы, которые несёт. Иначе незримый слуга существует до тех пор, пока вы не прекратите поддерживать заклинание.

Не фокусы, Майкл, ни в коем случае — иллюзии!
— Джордж Оскар Блут Ир, «Задержка в развитии»

Представление *Уровень 1*

Вы показываете небольшие фокусы, жалкое подобие заклинаний. Если при чтении вы касаетесь предмета, вы можете слегка изменить его вид: сделать чистым или грязным, охладить или нагреть, изменить вкус, запах или цвет. Если вы читаете заклинание, не касаясь предмета, то можете создавать небольшие иллюзии — не больше себя самого. Эти иллюзии довольно топорные и никого не одурачат, только развлекут.

Уровень 1

Разговор с духами *Уровень 1 призыв*

Назовите духа, с которым хотите поговорить (или оставьте это на долю ведущего). Вы призываете его с родного плана, достаточно близко к вам, чтобы поговорить. Дух обязан ответить на один вопрос, который вы зададите, в меру своих способностей.

Обнаружить магию *Уровень 1 прорицание*

Одно из ваших чувств на короткое время получает возможность ощущать магию. Ведущий скажет, что волшебного находится неподалёку.

Телепатия *Уровень 1 прорицание длительное*

Вы можете создать телепатическую связь с другим человеком, коснувшись его; это позволит вам разговорить с ним мысленно. В один момент времени вы можете поддерживать телепатическую связь только с одним человеком.

Очаровать персону *Уровень 1 зачарование длительное*

Человек (в широком смысле этого слова, не зверь и не монстр), которого вы коснулись, читая заклинание, считает вас лучшим другом, пока не получит урон или вы своими действиями не убедите его в обратном.

Невидимость *Уровень 1 иллюзии длительное*

Коснитесь союзника, и он станет невидимкой для всех. Заклинание действует, пока вы его не развеете или пока цель не атакует кого-то. До этого момента вы не можете творить заклинания вообще.

Волшебная стрела *Уровень 1 воплощение*

С ваших пальцев срываются заряды чистой энергии волшебства. Вы наносите 2к4 урона одной цели.

Тревога *Уровень 1*

Читая заклинание, обойдите по периметру участок земли. Когда любое существо войдёт внутрь очерченного круга, заклинание даст вам об этом знать; даже если вы спите, оно вас разбудит. Тревога будут действовать, пока вы вновь не возьмётесь подготавливать заклинания.

Уровень 3

Развеять магию *Уровень 3*

Это заклинание атакует другое, действующее рядом с вами заклинание или волшебный эффект из иного источника. Слабые заклинания заканчиваются, сильная магия слабеет или прекращается, пока вы рядом.

Тайны чёрной пустоты были ведомы лишь Древним:
Оторваться от земли, разбить цепи притяженья.
— The Sword, «Warp Riders»

Видеть сквозь время *Уровень 3 прорицание*

Прочитав это заклинание, загляните в чашу с водой, зеркало, или в другую отражающую поверхность. Ведущий опишет представшее перед вами видение: мрачное событие, которое непременно произойдёт, если вы не вмешаетесь. Увиденное должно содержать подсказку, как избежать подобного развития событий. Уж извините, но знамения, что все будут жить долго и счастливо и умрут в один день, бывают редко.

Огненный шар *Уровень 3 воплощение*

Вы создаёте могучий шар пламени, который поражает вашу цель и всех, кто находится рядом: он наносит 2к6 игнорирующего броню урона.

Двойник *Уровень 3 длительное*

Читая это заклинание, коснитесь другого существа: вы принимаете его облик. Ваши физические характеристики копируюи его, но память и манера поведения остаются. Вы возвращаетесь в свой обычный облик, когда получаете урон или когда сами прекращаете поддерживать это заклинание. Пока это заклинание действует, вы не можете использовать классовые ходы мага.

Зеркальное отражение *Уровень 3 иллюзии*

Вы создаёте иллюзорный образ себя самого. Если вас атакуют, бросьте 1к6. Если выпадает 4, 5 или 6, удар приходится на иллюзию, которая тут же рассеивается, и действие заклинания заканчивается.

Сон *Уровень 3 зачарование*

После прочтения этого заклинания, 1к4 видимых вам противника засыпают. Ведущий скажем, кто именно. Сон действует лишь на существ, способных заснуть. Просыпаются они от того же, что и обычные спящие: громких звуков, прикосновений, боли.

Уровень 5

Клетка *Уровень 5 воплощение длительное*

Вы заключаете цель в клетку из магической энергии. Ни одно существо не может ни попасть в клетку, ни выйти из неё. Клетка существует, пока вы не прочитаете другое заклинание или не развеете это. Пока заклинание действует, вы должны всегда держать клетку в поле зрения, а заключённое в ней существо слышит ваши мысли.

Планарная связь *Уровень 5 прорицание*

Вы задаёте вопрос существу с другого плана. Вы должны уточнить, какому именно — назвать план, вид существа, или его имя. Вы создаёте двусторонний канал связи с существом; он моет быть оборван в любой момент времени по вашему желанию или желанию существа.

Превращение *Уровень 5 зачарование*

Касаясь существа, вы полностью меняете его облик на тот, который представите. Облик сохраняется, пока вы не прочитаете какое-нибудь заклинание. Опишите облик, включая любые изменения характеристик, преимущества и слабости, обусловленные физическим строением. Ведущий назовёт одно или несколько последствий из списка ниже:

- Новый облик будет нестабильным и не сохранится надолго
- Перемена затронет также и разум существа
- У облика есть неожиданные преимущества и/или слабости

Призвать монстра *Уровень 5 призыв длительное*

Вы призываете монстра, который помогает вам, чем может. Управляйте им, как своим персонажем. Ему доступны лишь основные ходы, его ОЗ равны 1, модификаторы характеристик — +1, и он использует ваш базовый урон. Он также обладает 1к6 особенностями на ваш выбор:

- модификатор одной из характеристик монстра равен +2, а не +1;

- ему не свойственно безрассудство;
- он наносит 1к8 урона;
- у него крепкая связь со своим планом: +2 к ОЗ за каждый ваш уровень;
- у него есть какое-то физическое преимущество.

В зависимости вашего выбора, ведущий скажет, что вы вызвали. Существо остаётся в плане вашей реальности, пока не умрёт или вы не изгоните его. Пока заклинание активно, вы получаете -1 на все заклинания.

Уровень 7

Подчинение *Уровень 7 зачарование длительное*

Вы подчиняете разум другого касанием. Вы получаете запас 1к4 и можете потратить его один к одному, чтобы заставить цель (одно на выбор):

- произнести несколько слов на ваш выбор;
- отдать вам что-то, что она держат;
- атаковать указанную вами цель определённым способом;
- правдиво ответить на один вопрос.

Если цель получает урон, вы теряете 1 запас. Когда он иссякнет, заклинание закончится. Пока заклинание в силе, вы не можете читать другие.

Истинное зрение *Уровень 7 прорицание длительное*

Вы видите истинный облик вещей. Заклинание действует, пока вы не развеете его или не солжёте. Пока оно в силе, вы получаете -1 на все броски заклинаний.

Путь сквозь тени *Уровень 7 иллюзии*

Вы превращаете тень в портал. Опишите место, использовав не больше слов, чем ваш уровень. После этого вы и любой союзник, присутствовавший при чтении, шагнув в портал, оказывается в описанном месте. Каждый союзник может использовать портал лишь однажды.

На всякий случай *Уровень 7 воплощение*

Выберите заклинание 5-го уровня или ниже, и опишите условия, использовав не больше слов, чем ваш уровень. Заклинание сработает, когда эти условия возникнут или когда вы захотите — что случиться первым. Бросок чтения делать не нужно. У вас может быть только одно приготовленное так заклинание; если вы приготовите другое, новое заменит старое.

Облако-убийца *Уровень 7 призыв длительное*

Из-за Чёрных Врат Смерти вы призываете облако тумана, которое заполняет окружающее пространство. Любое существо, получившее урон в этой зоне, прибавляет к нему ещё 1к6 (сквозь броню). Туман висит, пока вы видите затронутую им область, или пока вы его не развеете.

Уровень 9

Антипатия *Уровень 9 зачарование*

Назовите цель заклинании, а также тип существа или одно мировоззрение. Оказавшись в поле зрения цели, мущества указанного вида или мировоззрения немедленно убегают. Это продолжается, пока вы находитесь рядом с целью или пока не развеете заклинание. До тех пор, пока заклинание действует, вы получаете -1 на все броски заклинаний.

Предупреждение *Уровень 9 прорицание*

Опишите событие. Если оно произойдёт, то ведущий скажем вам об этом, как бы далеко от эпицентра события вы не находились. По желанию вы можете видеть происходящее, будто присутствуете лично. Только одно предупреждение может быть активно в один момент времени.

Тюрьма души *Уровень 9*

Вы заключаете душу умирающего существа в самоцвет. Существо осознаёт, что заперто, но на него всё ещё можно влиять с помощью магии, переговоров и подобного. Все броски ходов против пойманного существа получают бонус +1. Вы можете освободить душу в любой момент, однако вновь запечатать в камень когда-то освобожденную душу нельзя.

Убежище *Уровень 9 воплощение длительное*

Вы создаёте здание из чистой магии. Это может быть как дворец, так и шалаш. В любом случае оно непроницаемо для немагического урона. Строение существует, пока вы не покинете его или не рассеете заклинание.

Идеальный призыв *Уровень 9 призыв*

Рядом с вами появляется существо. Назовите, какое именно существо, или кратко опишите его тип. Перед вами появится названное существо или существо названного типа соответственно.

ГЛАВА 13

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

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

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

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

Основа вождения

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

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

Как вести игру

В роли ведущего вам предстоит:

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

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

Прежде всего, вы каждый раз описываете непосредственное поло-

* Изменения правил Dungeon World (включая правила для ведущего) описаны в главе «Глубины подземелий» на странице XX.

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

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

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

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

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

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

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

Замыслы

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

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

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

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

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

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

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

Принципы

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

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

Рисуйте карты, оставляя белые пятна

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

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

Не используй моё настоящее имя!
— Кевин, «Фриски Динго»

Обращайтесь к персонажам, не к игрокам

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

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

Погрузитесь в фантастическое

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

Делайте ходы, следующие из повествования

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

Не произносите названия ходов вслух

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

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

Вдохните жизнь в каждого монстра

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

Дайте имя каждому персонажу

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

Задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами

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

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

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

Будьте фанатом персонажей игроков

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

Мыслите опасно

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

Начинайте с повествования и заканчивайте им

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

Мыслите за рамками сцены

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

Ходы

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

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

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

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

Глядя на видение, он хотел замереть на месте,
но у бездействия тоже есть последствия.
— «Дюна»

Когда делать ход

Ход необходимо сделать, когда:

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

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

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

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

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

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

Выбор хода

Выбирая ход, прежде всего смотрите на очевидные последствия вызвавшего его действия. Если вы что-то придумали, обдумайте это,

убедитесь, что ваша идея соответствует замыслам и принципам, и воплотите её в игру. **Пусть ходы множатся, как снежный ком.** Стройте историю на успехе или провале прошлых ходов персонажей и ваших.

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

Совершение хода

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

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

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

Используйте ход монстра, угрозы или места

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

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

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

Откройте неприятную истину

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

* Если ход наносит урон безотносительно монстров (вроде падения в яму или обрушившегося туннеля, используйте правила по урону на странице XX.

Омар идёт!
— «Прослушка»

Покажите признаки надвигающейся угрозы

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

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

Нанесите урон

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

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

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

Расходуйте их запасы

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

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

Оберните их ход против них

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

Разделите их

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

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

Предоставьте возможность, подходящую классу

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

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

Покажите недостаток класса, расы, снаряжения

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

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

Предоставьте возможность, просто так или за цену

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

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

Сделай это, Джулия!
— Винстон, «1984»

Поставьте кого-то в сложную ситуацию

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

Опишите возможные последствия или цену, и переспросите

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

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

Ходы подземелья

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

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.
- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.

- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

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

Измените окружение

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

Укажите на надвигающуюся угрозу

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

Введите новую фракцию или вид созданий

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

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

Используйте угрозу фракции или вида созданий

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

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

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

Заставьте их вернуться назад

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

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

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

Представьте богатства за цену

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

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

Бросьте вызов одному из персонажей

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

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

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

Типичные ситуации

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

Бои

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

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

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

Ловушки

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

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

Персонажи

Мир вокруг героев населяет множество персонажей: кузнецы-гномы, мудрые эльфы, люди всевозможных рас и размеров. Ваши персонажи — не бездумные марионетки, но вместе с тем основное внимание в игре будет уделяться не им. Изображайте их полноценными личностями*, у которых есть свои цели и способы их добиться. Используйте их,

* Вы можете создать персонажа двумя бросками по правилам из Дополнения 4 (стр. XX).

чтобы показать, на что похож игровой мир. Пусть игроки станут свидетелями того, как обычные люди гонятся за славой, или аристократы пытаются возвысить свой народ.

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

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

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

ГЛАВА 14

ПЕРВАЯ СЕССИЯ

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

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

Подготовка

До начала первой сессии вам понадобится распечатать...

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

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

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

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

Единственное, с чем абсолютно не стоит приходить на игру — это запланированная история или сюжет. До начала игры вам ничего не известно ни о героях, ни об игровом мире, так что попытка запланировать

что-то конкретное будет лишь мешать вам в ходе игры. Это противоречит и вашему замыслу: играть, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Начало игры

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

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

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

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

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

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

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

Является ли ведущий нашим противником? Нет. Обязанность ведущего — изображать игровой мир и всё в нём, а мир является очень опас-

ным местом. Ваш персонаж может погибнуть. Это не значит, что ведущий будет стремиться убить вашего героя.

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

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

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

Первое приключение

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

Начните игру с того, что группа персонажей (а может быть, они все) оказывается в напряжённой ситуации. Можно использовать любую завязку, требующую действия: персонажи могут стоять перед входом в подземелье, оказаться в засаде в зловонном болоте, наблюдать через трещину в двери за орками-охранниками или выслушивать свой приго-

вор перед королём Левусом. Сразу же задавайте вопросы: «Кто возглавляет засаду?» или «Что вы сделали, чтобы навлечь гнев короля?» Если ситуация будет вытекать напрямую из персонажей и ваших вопросов, тем лучше.

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

На первой сессии у вас есть несколько конкретных целей:

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

Определяйте подробности и давайте описания

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

Пользуйтесь тем, что дают игроки

Лучшей частью первой сессии является то, что вам самому пока не нужно придумывать ничего конкретного. У вас могут быть наброски

подземелья, но содержанием его наполняют игроки — пользуйтесь этим. Когда они выйдут из тьмы своего первого подземелья и их глаза привыкнут к свету, в вашем распоряжении с их помощью окажется увлекательный мир для исследования. Обращайте внимание на их ходы, их узы, их ответы на ваши вопросы, и используйте их, чтобы создавать окружающий персонажей мир.

Спрашивайте

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

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

Оставляйте белые пятна

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

Ищите интересные факты

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

Помогите игрокам понять ходы

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

Единственным местом, которое может потребовать помощи, является напоминание об условиях ходов. Внимательно прислушивайтесь:

не требует ли заявленное игроком действие, такое как атака в ближнем бою или обращение к своим знаниям, использования хода. После нескольких сделанных ходов игроки скорее всего разберутся с их условиями самостоятельно.

Дайте каждому персонажу шанс блеснуть

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

Вводите в игру своих персонажей

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

После первой сессии

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

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

ГЛАВА 15

ФРОНТЫ

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

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

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

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

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

Когда создаются фронты

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

Кроме фронта кампании, вам придётся создать и несколько фронтов

приключений. Одного или двух будет вполне достаточно. Если обнаруживается, что вы пытаетесь подготовить большее число фронтов, возможно, часть из них стоит оставить в виде заметок на будущее.

Фронт кампании и фронты приключений

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

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

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

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

Создание фронта

Чтобы создать фронт:

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

Создание угроз

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

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

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

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

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

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

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

В нашем фронте угрозой будут являться и сами Врата.

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

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

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

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

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

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

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

Виды угроз

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

Амбициозные организации

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

Ходы ведущего для амбициозных организация

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

Иномирные силы

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

Ходы ведущего для иномирных сил

- Обратить организацию на свою сторону (коррупцией или влиянием)
- Послать вещий сон
- Наложить на врага проклятье

- Потребовать клятву взамен за милость
- Напасть косвенно, используя посредников
- В редких случаях, когда звёзды сойдутся, напасть напрямую
- Раздуть вражду с иными подобными силами
- Открыть истину, желанную или нет

Повелители магии

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

Низшие существа! Пришёл Гозер Гозериан, Гозер Разрушитель, Зилдохар Путешественник! Выбирайте и умрите!
— Гозер, «Охотники за привидениями»

Ходы ведущего для повелителей магии

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

Орды

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

Ходы ведущего для орд

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

Проклятые места

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

Ходы ведущего для проклятых мест

Даровать жизнь более слабому монстру

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

Описание угрозы и роли

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

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

Особые ходы

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

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

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

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

Мрачные знамения

Неизвестное будущее движется к нам.
— Сара Коннор, «Терминатор 2: Судный день»

Мрачные знамения намекают на тёмное будущее, где за опасностью никто не проследил. Представьте, во что выльется угроза в мире без персонажей игроков, если все выдуманные вами ужасы воплотились. Жутковато, да? Мрачные знамения — способ систематизировать планы и махинации ваших угроз. Это может быть как одно интересное событие, так и цепочка шагов. Когда вы не знаете, что делать дальше, заставьте одну из своих угроз воплотить мрачное знамение.

---

* В главе «Глубины подземелий» на странице XX сказано больше о создании ходов.

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

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

Для своего фронта я выбираю несколько мрачных знамений.

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

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

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

Надвигающийся ужас

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

- Тирания (власть сильных над слабыми, немногих над многими)
- Чума (распространение болезней, конец благополучия)
- Уничтожение (апокалипсис, разорение и нищета)
- Узурпация (разрушение иерархии, свержение законности)
- Разорение (порабощение, отказ от доброты и справедливости)
- Бесчинство хаоса (упадок законов общества, реальности, или любого подобия порядка)

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

Ставки

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

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

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

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

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

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

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

Завершение фронта

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

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

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

Завершение фронта приключения обычно значит, что приключение закончилось. Это хороший момент, чтобы взять перерыв и подумать

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

Несколько фронтов приключений

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

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

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

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

Пример фронта: Открытие Белых врат

Угрозы

Волшебная коллегия (тайная клика)

Побуждение: расти, принимая в свои ряды могущественных

Мрачные знамения:

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

Надвигающийся ужас: узурпация

Белые Врата (тёмный портал)

Побуждение: извергать демонов

Мрачные знамения:

- Вострубил первый ангел
- Вострубил второй ангел
- Врата разверзлись

Надвигающийся ужас: уничтожение

Багряные серафимы (хор ангелов)

Побуждение: нести правосудие

Мрачные знамения:

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

Надвигающийся ужас: тирания

Описание и роли

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

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

Особые ходы

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

Ставки

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

ГЛАВА 16

МИР

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

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

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

Поселения

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

Создание мира

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

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

Когда игроки покидают место своего первого приключения, пора рисовать карту кампании. Возьмите большой лист бумаги (можно вполне обойтись обычной, хотя, если вам хочется изысков, можете взять лист с шестигранной сеткой), положите его так, чтобы он был виден всем

за игровым столом, и отметьте на нём, где находится место приключения. Используйте карандаши: карта будет меняться. В зависимости от ваших предпочтений карта может быть как подробной с выдержанным масштабом, так и общей и абстрактной, лишь бы она была понятной. Пусть отметка первого приключения будет небольшой и близко к центру карты, чтобы у вас было место, куда расти.

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

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

Когда вы приходите в город...

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

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

Элементы поселения

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

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

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

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

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

Любое поселение описывают три основные качества: достаток, на-

селение и оборона. Достаток показывает, какого рода предметы здесь обычно можно найти. Население указывает число обитателей относительно текущего размера поселения. Оборона описывает в целом средства защиты, которыми поселение обладает. Эти качества могут падать и расти. -Категория значит, что качество понижается на одну позицию (например, обычное поселение становится бедным с -достаток). +Категория значит прогресс в верхнюю стороны (так, падение превращается в стабильность с +население). Качества в этих категориях можно сравнивать как числа. Считайте минимальные категории единицей, а каждую последующую — на единицу выше.

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

Добавление поселений

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

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

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

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

Добавляя поселение, используйте правила, чтобы определить его качества. Подумайте над тем, чтобы добавить неподалёку яркую осо-

бенность местности. Может быть лес, старые стоячие камни или заброшенный замок — что угодно, что может привлечь внимание или имеет смысл. Карта, на которую нанесены лишь поселения и руины, между которыми пустота, скучна; не забывайте про другие особенности мира.

Качества поселений

Достаток

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

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

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

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

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

Население

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

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

Стабильность: население соответствует размеру поселения, имеется небольшой прирост.

Рост: в городе куда больше людей, чем жилья.

Бум: поселение с трудом справляется с огромным людским потоком.

Оборона

Нет: крестьяне с дубинками, факелами и вилами.

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

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

Стража: поселение охраняют постоянные вооружённые защитники

числом до 100 человек и хотя бы один вооружённый патруль.

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

Батальон: до 1000 вооружённых воинов и хорошие укрепления.

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

Другие качества поселений

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

Вера: поселение особенно почитает указанного бога.

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

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

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

Верность: поселение принесло клятву указанным поселениям. Клятва обычно является клятвой верности или обещанием защиты, но может быть и более конкретной.

Торговля: поселение регулярно торгует с указанными поселениями.

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

Вражда: поселение затаило злобу против указанных поселений.

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

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

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

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

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

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

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

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

Беззаконие: преступность свирепствует, власти разводят руками.

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

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

Названия поселений

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

Создание деревни

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

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

- Деревня была построена на месте религиозного значения: религиозное, прошлое (ваш выбор)

Выберите одну проблему:

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

Создание посёлка

По умолчанию у посёлка есть качества: обычный, стабильность, дозор и торговля (два по вашему выбору). Если с посёлком торгует хотя бы одно другое поселение, выберите одно:

- Посёлок разросся: бум, беззаконие
- Посёлок построен на перекрёстке: рынок, +достаток
- Другое поселение защищает посёлок: верность (другое поселение), +защита
- Посёлок построен вокруг церкви: могущество (религиозное)
- Посёлок славится своими ремесленниками: ремесло (ваш выбор), ресурс (нечто связанное с выбранным ремеслом)
- Посёлок построен вокруг военного поста: +оборона

Выберите одну проблему:

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

Создание крепости

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

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

Выберите одну проблему:

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

Создание города

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

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

(ваш выбор), могущество (волшебное)

Выберите одну проблему:

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

Фронты на карте кампании

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

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

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

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

Обновление карты кампании

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

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

Рост

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

Коллапс

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

Дефицит

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

Торговля

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

Захват

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

Выгода

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

Избыток

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

Помощь

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

Осада

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

Нападение

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

Стычка

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

Другие обновления

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

Великим героям нужны страшные противники. В этой главе мы расскажем о том, как создавать монстров — от жалкого гоблина-воина до демона из глубин Ада — и использовать их в игре.

ГЛАВА 17

МОНСТРЫ

Монстры в игре

Не могут все быть героями. С кем бы тогда герои сражались?
Дело в банальных цифрах, серьёзно. Просто вычисли суммы.
— Король-маг

Монстром мы назовём любое существо, которое может встать на пути персонажей. Способы их использования в игре напрямую следуют из замыслов и принципов. Если вы храните верность принципам, используете ходы и следуете замыслам — не ошибётесь.

Ваш первый замысел — «погрузитесь в фантастическое», и описания монстров помогут воплотить этот замысел. Не скупитесь на яркие подробности. А когда понадобятся и характеристики монстров, правила этой главы помогут просто и быстро их создать.

Монстры нужны, чтобы показать, насколько опасным и жутким может быть мир игры. Не стоит стремиться к победе монстров, но они могут бросить вызов героям и даже победить их. Если есть чувство, что ваши монстры гибнут слишком быстро, не беспокойтесь: дайте игрокам насладиться победой, и помните, что вы всегда успеете выпустить на них новых чудовищ.

Этот подход описан в принципе «мыслите опасно». Считайте каждого монстра стрелой, выпущенной в героев. Некоторые из них могут быть хитрее, быстрее и опаснее остальных, но пока монстр не нуждается в имени, личности или других особых обстоятельствах, это просто снаряд. Цельтесь и спускайте тетиву, и не переживайте о промахе.

Монстр перестаёт быть простым снарядом, когда оказывается в центре внимания. Это может быть бросок на ход *покопаться в памяти*, вносящий интересную деталь в ваше описание, или последствие вопросов игроков и ваших ответов на них. Возможно, монстр одолел персонажей в бою, обратил в бегство, и с тех пор они прониклись страхом и уважением к нему. Когда такое происходит, можете дать монстру имя и подумать над отдельной опасностью специально под него.

А что с честностью боя? В замыслах и принципах об этом ни слова. Герои часто оказываются в меньшинстве или сталкиваются с огромными трудностями. Иногда их лучшее решение — отступить и придумать новый план. Иногда они будут терпеть потери. Когда вы добавляете

монстра во фронт, располагаете его в подземелье или придумываете его на ходу, помните о главном — верности повествованию (погрузитесь в фантастическое) и реальной угрозе монстра для персонажей (мыслите опасно). Dungeon World — это игра не про балансирование уровней столкновений и бухгалтерию очков опыта; это игра про приключения и смертельно опасный риск!

Характеристики монстров

Сасквач, Годзилла, Кинг-Конг, Лох-Несс,
Голбин, гуль, зомби — безмозглый бес.
Вопрос: что у них общего есть?
— Канье Уэст, «Монстр»

У каждого монстра есть ходы, отражающие его поведение и способности. Как и обычные ходы ведущего, их можно вводить во время затишья истории, или когда игроки дают вам удачную возможность. Эти ходы тоже могут быть жёсткими и мягкими: необратимый и немедленный ход — жёсткий, постепенный или легко преодолимый — мягкий.

Также у каждого монстра есть **инстинкт**, который описывает его цели широкими мазками. Чудовища живут ради завоеваний, или сокровищ, или просто ради жажды убийства. Инстинкт подскажет, как задействовать монстра в игре.

Описание монстра — это источник его прочих черт, способ понять, что он собой представляет, другие характеристики лишь отражают это.

Урон — мера вреда, который монстр может нанести персонажу за раз. Как и с прочим уроном, здесь урон описывает размер и количество кубиков, возможно, с модификатором. Монстр наносит свой урон другому монстру или персонажу, когда причиняет им физический вред.

Каждого монстра характеризуют **качества**, описывающие, как именно он наносит урон, включая и дальность атак. Если монстр пытается атаковать кого-то вне пределов дальности — слишком близко или далеко — что ж, не повезло, никакого урона. Любое качество, какое может быть у оружия (*медленное* или *месиво*), может быть и у атаки монстра.

Существуют качества только для монстров (см. ниже). Они описывают ключевые особенности монстра: размер, организацию и подобное.

Очки здоровья (ОЗ) монстра — мера того, сколько урона он способен перенести и выжить. Как и игроки, когда монстр получает урон, он вычитает его значение из ОЗ. При 0 ОЗ и ниже монстр погибает, не делая никакого предсмертного хода.

Некоторым монстрам повезло обладать **бронёй**. Она работает так же, как и броня героев: когда монстр с бронёй получает урон, он вычитает значение брони из нанесённого урона.

Особые качества описывают врождённые черты монстра, важные для игры. Они являются руководством к повествованию, а значит — и к использованию ходов. Качество «нематериальный» буквально значит, что обычное оружие просто проходит сквозь монстра. То есть взмаха обычного меча недостаточно для битвы с ним.

Монстры без характеристик

Некоторые монстры настолько превосходят смертных, что понятия «ОЗ», «броня» и «урон» к ним просто неприменимы. Другие же просто не представляют опасности в бою. Они всё равно могут стать источником проблем для игроков, и могут быть побеждены с помощью хитрости, находчивости и достаточной подготовки.

Если какое-то существо действует за гранью возможностей персонажей или не представляет угрозы в бою, не назначайте ему здоровья, урона или брони, но всегда можно использовать правила по созданию монстра, чтобы назначить ему качества.

Ключевая часть монстра без характеристик — его инстинкт и ходы. Вы можете делать ходы чудовища в соответствии с его инстинктом и без числовых характеристик.

Качества монстра

Волшебный: монстр волшебный по самой своей природе.
Коварный: основная опасность монстра лежит вне боя.
Аморфный: монстр обладает странной и неестественной анатомией
Организованный: монстр полагается в выживании на группу; победа над одним может навлечь гнев других; одиночка может поднять тревогу.
Разумный: монстр достаточно умён, чтобы учиться новым навыкам. Ведущий может добавлять качества, чтобы отразить обучение чудовища, например, на мага или воина.
Запасливый: монстр почти наверняка обладает сокровищами.
Скрытный: монстра трудно заменить, он любит атаковать внезапно.

Пугающий: присутствие или внешность монстр вызывают ужас.
Осторожный: монстр ценит своё выживание больше, чем агрессию.
Планарный: монстр родом из-за пределов этого мира.

Качества организации

Орда: где есть один монстр, есть и больше. Намного больше.
Группа: обычно встречается в небольших группах по 3-6 особей.
Одиночка: монстр живёт и сражается сам по себе.

Качества размера

Мелкий: монстр куда меньше полурослика.
Небольшой: монстр размером примерно с полурослика.
Крупный: монстр куда больше человека, размером с телегу.
Огромный: размером с небольшой дом или ещё больше.

Создание монстров

Всё начинается с описания. Не важно, придумываете ли вы монстра до игры или прямо перед его встречей с персонажами — каждый монстр начинается с ясного видения того, что он есть и что может.

Когда вы создаёте монстра между сессиями, для начала представьте его. Как он выглядит, что умеет, чем выделяется? Вообразите, какие истории ходят о нём и как его существование влияет на мир вокруг.

Создавая монстра на лету во время сессии, начните с описания его игрокам. Речь не только о том, как он выглядит: опишите, где он обитает, какие следы он оставил в окружении. Ваше описание будет краеугольным камнем создания монстра.

Когда понадобятся характеристики монстра, определите их с помощью вопросов ниже. Дайте ответ на каждый вопрос, основываясь на установленных фактах. Не отвечайте вслух, просто запишите ответы и соответствующие им характеристики.

Если два ответа дают одно и то же качество, можете поднять урон или здоровье монстра сразу на 2, но не обязательно. Если же комбинация ответов снижает ОЗ или урон ниже 1, они остаются равны 1.

Когда вы закончите, монстр часто будет обладать лишь одним ходом. Если вы намерены использовать этого монстра часто, добавьте ему ещё один-два хода на своё усмотрение. Эти ходы обычно будут описывать новые способы атаки, другие использования старого способа или связь с определённым местом игрового мира.

Что он делает?

Запишите ход монстра, описывающий его характерное действие.

Я создаю духа правосудия, его первый ход — «Судить живущих».

Какое из его желаний причиняет проблемы другим?

Это инстинкт монстра. То, чем он занимается большую часть времени.

С инстинктом всё ясно — нести правосудие.

Как он охотится или воюет?

- Большими группами: орда, урон к6, 3 ОЗ
- Небольшими группами, около 2-5 существ: группа, урон к8, 6 ОЗ
- В одиночку: одиночка, урон к10, 12 ОЗ

Дух правосудия восстал из души оскорблённого мертвеца, так что их немного. Это делает его одиночкой с к10 урона и 12 ОЗ.

Какого он размера?

- Меньше кошки: мелкий, рука, -2 урона
- С полурослика: небольшой, взмах меча
- Размером с человека: взмах меча
- Размером с повозку: крупный, взмах меча, удар копья, +4 ОЗ, +1 урон
- Куда больше повозки: огромный, удар копья, +8 ОЗ, +3 урона

Поскольку при жизни он был человеком, то и после смерти он сохранил человеческий размер (качество взмах меча).

Что служит его основной защитой?

- Ткань или плоть: броня 0
- Кожа или толстая шкура: броня 1
- Кольчуга или чешуя: броня 2
- Доспехи или кость: броня 3
- Постоянная волшебная защита: броня 4, волшебный

Никакой защиты у него нет: оружие просто проходит сквозь него, так что я пока назначу ему броню 0 и буду помнить о нематериальности.

Чем известен монстр? (выберите все подходящие пункты)

- Несокрушимой силой: +2 урона, мощный
- Навыком в нападении: бросайте урон 2 раза и выбирайте лучший
- Навыком в обороне: +1 броня

Нематериальность — полезная адаптация, так что я укажу её в качестве особого качества. Духа к жизни вернули боги, что это делает его «божественным»

- Искусными ударами: проникающий +1
- Сверхъестественной выдержкой: +4 ОЗ
- Обманом и хитростью: скрытное, запишите ход, связанный с грязными трюками
- Полезной особенностью вроде жабр или крыльев: запишите особое качество, отражающее адаптацию
- Благосклонностью богов: божественное, +2 урона, или +2 ОЗ, или оба (на ваше усмотрение)
- Заклинаниями и волшебством: волшебное, запишите ход под его заклинания

и поднимает урон до к10+2. Бонус к ОЗ не подходит для того, что боги пытались сделать в этом случае, так что я его пропущу. Дух владеет магией, он определённо волшебный, и я даю ему ход «Заморозить касанием».

Какой у него главный способ атаки?

Запишите его вместе с уроном монстра. Обычно это будет вид оружия, когти или отдельное заклинание. Выберите:

- Его оружие внушает ужас и заметно сразу: +2 урона.
- Атака позволяет удерживать других на расстоянии: удар копья.
- Оружие является мелким и слабым: уменьшите кубик урона на 1 шаг.
- Оружие может резать или пробивать металл: месиво, +1 проникающее или +3, если оно рвёт железо на куски.
- Броня против этого оружия бесполезна (из-за магии, его размера, и т.п.): игнорирует броню.
- Оружие атакует на расстоянии (стрелами, заклинаниями или иными снарядами): близко, далеко или оба.

Я думаю, что основным видом атаки духа будет его касание, проходящее сквозь плоть и леденящее изнутри. Поскольку оно нематериально, я даю ему качество «игнорирует броню».

Какие из черт ниже описывают его?

Выберите все подходящие.

- Опасен не в бою: коварный, уменьшите кубик урона на 1 шаг, запишите ход, отражающий его основную опасность

- Стайный или в отряде, полагается на поддержку других: организованный, запишите ход, призывающий подмогу
- Обладает интеллектом, сравнимым с человеческим: разумный
- Активно защищает себя щитом или аналогом: осторожный, броня +1
- Собирает нечто, что люди ценнят (золото, камни, тайны): запасливый
- Не из этого мира: планарный, запишите ход о применении знаний и мощи иных миров

Дух так же умён, как и во время жизни, так что он точно разумен.

- Его жизнь поддерживает нечто большее, чем просто биология: +4 ОЗ
- Был изготовлен кем-то: искусственный, добавьте 1-2 хода, связанных с его конструкцией или назначением

Его жизнь поддерживает не биология, так что он обладает 16 ОЗ.

- Внешность неестественная или внушает ужас: пугающий, запишите ход про то, что делает его столь страшным
- Он (или его раса) — древний (старше людей, эльфов и гномов): увеличьте кубик урона на 1 шаг
- Избегает насилия: бросайте кубик урона дважды и берите меньший результат

И да, смерть и призраки внушают ужас. Это даёт ему качество «пугающий», проявляющееся ходом «показать истинное лицо Смерти».

Сокровища

Как и искатели приключений, чудовища любят собирать блестящие штуки. Когда игроки обыскивают имущество монстра (находящееся на его трупе или где-то припрятанное), опишите его состав честно.

Накопленное монстром богатство можно определить броском по таблице. Бросайте кубика урона монстра, со следующими изменениями:

- Запасливый: бросьте кубик дважды, возьмите лучший результат
- Далеко от дома: добавьте хотя бы один паёк (съедобный для обладателей сходных вкусов)
- Волшебный: загадочный предмет, возможно, магический
- Божественный: символ благосклонности божества (или богов)
- Планарный: нечто не из этого мира
- Властвует над другими: добавьте +1к4 к броску
- Древний и примечательный: добавьте +1к4 к броску

Чтобы узнать, что нашли персонажи, бросьте кубик урона чудовища, учтите модификаторы, и найдите результат в таблице:

1. Несколько монет, 2к8 или около того
2. Предмет, полезный в текущей ситуации
3. Приличная сумма монет, около 4к10
4. Небольшой предмет (драгоценный камень, произведение искусства) значимой ценности, стоимостью до 2к10х10 монет, вес 0
5. Незначительная волшебная безделушка
6. Полезная информация (в виде улик, заметок и т.п.)
7. Мешок с монетами, 1к4х100 или около того, 1 вес на 100 монет
8. Очень ценный небольшой предмет стоимостью 2к6х100, вес 0
9. Сундук с золотыми монетами и ценностями, вес 1, цена 3к6х100
10. Волшебный предмет или магический эффект
11. Несколько сумок с золотом на сумму около 2к4х100 монет
12. Символ власти (корона, знамя) стоимостью минимум 3к4х100 монет
13. Крупный предмет искусства ценой 4к4х100 монет, вес 1
14. Уникальный предмет, стоимостью минимум 5к4х100 монет
15. Информация для изучения нового заклинания, бросьте ещё раз
16. Портал или тайный ход (или указание к нему), бросьте ещё раз
17. Нечто связанное с одним из персонажей, и бросьте ещё раз
18. Сокровищница: 1к10х1000 монет и 1к10х10 драгоценных камней стоимостью 2к6х100 каждый

МОНСТРЫ 1

ДЕТИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Анхег

группа, крупный

Укус (урон к8+1) 10 ОЗ 3 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: подкапывание

Шкура словно стальной доспех и сокрушительные гигантские жвалы — это неприятно. Желудок, полный кислоты, способной прожечь дыру в каменной стене — ещё хуже. Плохо было бы уже, если бы они были обычного для насекомых размера, однако твари имеют наглость вырастать длиной с лошадь. Это же неестественно! Считаешь, хорошо, что они обычно обитают в одном месте? Тебе легко говорить: анхег живёт не под твоим кукурузным полем. **Инстинкт:** подкапывать

- Сделать подземный подкоп
- Вырваться из земли
- Брызнуть кислотой, разъедающей плоть и железо

Верёвочник

одиночка, крупный, скрытный, разумный

Укус (к10+1) 16 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: кожа словно камень

Причуда эволюции создала хитрого подземного хищника. Похожий на пещерное образование (обычно сталактит или сталагмит), верёвочник ждёт добычу в засаде, и когда она — будь то крыса, гоблин или невезучий герой — натыкается на него, из шкуры верёвочника вырывается множество тонких хлещущих щупалец. Сто ударов в одно мгновение, и оглушённая жертва отправляется в пасть. Удивительное коварство для чудища, похожего на камень. **Инстинкт:** нападать из засады

- Запутать неосторожного
- Разоружить врага
- Жевать

Владыка пауков

одиночка, крупный, коварный, разумный

Жвалы (урон к8+4) 16 ОЗ 3 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: подкапывание

Боги есть даже у пауков. Сложив лапки, они шепчут молитвы, сидя в своих паутинах. **Инстинкт:** плести сети (реальные и фигуральные)

- Опутать паутиной
- Начать воплощение замысла

Гаргулья

орда, скрытная, запасливая

Коготь (урон к6) 3 ОЗ 2 броня

взмах меча

Особые качества: крылья

Печальная история. Стражи, созданные магами прошлого, у которых больше нет замков, которые надо охранять. Зов и миссия предков побуждает их искать себе место — обычно руины, но иногда пещеру, холм или горный утёс, — и защищать его, словно их хозяева живут внизу. Однако они славятся своим умением находить закопанные под землёй ценности. Столкнувшись с одной из этих крылатых рептилий, знайте: где-то неподалёку сокровище. Но будьте осторожны: их сложно заметить и они передвигаются стаями. **Инстинкт:** охранять

- Внезапно атаковать
- Поднять в воздух
- Скрыться среди скульптур

Гнилостный червь

орда, мелкий

Вгрызание (урон к6-2) 3 ОЗ 0 броня

рука

Особые качества: вгрызается в плоть

Они живут под твоей кожей. Или в органах. Или в глазах. Растут там, а затем прорывают себе кровавый путь наружу. Фу. **Инстинкт:** заражать

- Закопаться под кожу
- Отложить яйца
- Вырваться из заражённого существа

Гном-воин

Топор (урон к6) *орда, организованный*

взмах меча 7 ОЗ 2 броня

Веками люди верили, что все гномы — мужчины, все — стойкие, гордые воины. В броне и с топорами в руках. Крепкие, бородатые, жаждущие битвы, готовые снова и снова гнать чужаков из своих шахт и туннелей. Как же мало людям известно о древних расах. Воины гномов — лишь авангард, отважно исполняющий свой долг: защиту богатств гномьего царства. Заслужи их доверие, и получишь вечных союзников. Заслужи гнев — будешь жалеть, пусть недолго. **Инстинкт:** защищать

- Отбить атаку
- Позвать подкрепление

Гоблин

небольшой, орда, разумный, организованный

Копьё (урон к6) 3 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

Никто не знает, откуда взялись гоблины. Эльфы винят гномов, якобы выкопавших их из какой-то дыры. Гномы твердят, что гоблины — это плохие эльфята, похищенные и выросшие во мраке. Истина в том, что гоблины были и будут, даже когда падут и сотрутся из памяти все «высшие» расы. Гоблины не вымрут. Их слишком много. **Инстинкт:** размножаться

- Броситься в самоубийственную атаку
- Позвать других гоблинов
- Отступить, чтобы вернуться с целой толпой

Гоблин-колдун

одиночка, небольшой, волшебный, разумный

Кислотная сфера (урон к10+1, игнорирует броню) *организованный*

близко, далеко 12 ОЗ 0 броня

Боги, кто обучил их магии? **Инстинкт:** черпать силу не по размерам

- Выпустить плохо понятое заклинание
- Излить волшебный хаос
- Использовать других гоблинов как живой щит

Голиаф

Палица (урон к8+7) *группа, огромный, организованный, разумный*

удар копья, мощная 14 ОЗ 1 броня

Они живут под землёй, потому что утратили власть над поверхностью. Бессмертная раса могучих титанов давно оставила поля и горы, изгнанная людьми и их героями. Теперь голиафы ждут во тьме своего часа, а ярость их разгорается от жара глубоких лавовых озёр. Говорят, землетрясение — это крик рождённого голиафа. Когда-нибудь они вернут всё, что когда-то им принадлежало по праву. **Инстинкт:** отбирать

- Сотрясти землю
- Отступить, чтобы вернуться сильнее

Душитель

одиночка, скрытный, разумный

Удушение (урон к10) 15 ОЗ 2 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: гибкий

Некоторые считают, что душители — потомки семьи жестокого мага, заставившего близких жить под землёй. Говорят, эксперименты внуши-

ли ему страх солнца, и спустя годы он уподобился нежити, а родственники — ему. Эти чудища смахивают на людей: голова, четыре конечности, но их кожа влажная и похожа на резину, руки очень длинные, а пальцы — цепкие. Они ненавидят любую форму жизни, «воняющую» солнцем. Такую старую зависть не изжить. **Инстинкт:** отвергать свет

- Держать кого-то, лишив дыхания
- Метнуть схваченное создание

Желатиновый куб *одиночка, крупный, скрытный, аморфный*

Поглощение (урон к10+1, игнорирует броню) 20 ОЗ 1 броня

рука

Особые качества: прозрачный

Как думаете, сколько героев сказали: «Что-то этот коридор слишком чистый...» — перед смертью. Много. И всё благодаря этому прозрачному чудищу. Гигантский кислотный пузырь, радующийся до размеров комнаты или коридора, царственно скользит вперёд, поглощая всё на своём пути. Он не переваривает камень и железо, поэтому их куски часто плавают в его желеобразном теле. Мерзость. **Инстинкт:** вычищать

- Заполнить кажущееся пустым пространство
- Растворить

Личиночный кальмар *орда, небольшой*

Жевание (урон к6) 3 ОЗ 1 броня

взмах меча

Особые качества: амфибия, парализующие щупальца

Боги, создавшие эту тварь, сыграли дурную шутку над миром. Его морда покрыта жуткими щупальцами. Коснётесь — ужалят, как молния. Они парализуют и медленно жуют добычу. Не рекомендую. **Инстинкт:** есть

- Парализовать касанием

Огненный жук *орда, маленький*

Языки пламени (урон к6, игнорирует броню) 3 ОЗ 3 броня

рука

Особые качества: заполненный огнём

Scarabaeus pyractomena! Удивительное существо. А как панцирь переливается в свете факела! Не подходите близко, они темпераментны. Внутренний огонь — не просто метафора. Смотрите, как я провоцирую его. Ага! Струя пламени. Не ожидали? Один такой жук, выползший

из-под земли, может подпортить жизнь целой деревне. Рой? Его не просто так зовут «пожарищем огненных жуков». **Инстинкт:** поджигать

- Сделать подкоп
- Вырваться из земли
- Извергнуть пламя

Отьюх

одиночка, крупный

Щупальца (урон к10+3) 20 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья, мощный

Особые качества: помойная лихорадка

Брачный зов отьюха — жуткий трубный звук. Что-то между подыхающим слоном и упёртым грифом. Обычно отьюх валяется в грязной воде, а питается мусором. Жрёт всё, что выбросят орки, гоблины и другие обитатели пещер, и вырастает весьма крупным. Подберётесь близко — берегитесь шипастых щупалец, которыми он попробует затащить вас в свою влажную, покрытую острыми зубами пасть. Если вырветесь, бегом к целителю, а то победа обернётся фиаско. **Инстинкт:** осквернять

- Заразить помойной лихорадкой
- Метнуть кого-то или что-то

Пещерная крыса

Зубы (урон к6, пробивание 1) *орда, маленькая*

взмах меча, месиво, 17 ОЗ 1 броня

Кто в своей жизни не видел крыс? Эта — такая же, только страшнее, крупнее, и вас она не боится. Может, она — родня той, что вы поймали в мышеловку или прикончили ножом в той грязной таверне в Дэрроу? Может, она ищет немного крысиной мести? **Инстинкт:** пожирать

- Кишеть
- Разорвать что-то (или кого-то) на куски

Плащник

одиночка, скрытный

Удушение (урон к10, игнорирует броню) 12 ОЗ 1 броня

взмах меча

Особые качества: похож на плащ

Не надевай этот плащ, Гаррет. Не трогай. Ты не знаешь, где он был. Говорю тебе, не стоит. Смотри! Он шевельнулся! Я не сошёл с ума, Гаррет, он шевельнулся! Не делай этого! Нет! Гаррет! **Инстинкт:** поглощать

- Поглотить неосторожную жертву

Пурпурный червь

одиночка, гигантский

Укус (урон к10+5) 20 ОЗ 2 броня

удар копья, мощный

Особые качества: подкапывание

Йа-йа! Пурпурный червь! Благословенна его слизь! Мы, жалкие, шагаем километры его огромных туннелей. Мы — тени его фиолетовой славы. Лишь послушники, мы жаждем вернуться в великие объятья его усыпанной зубами пасти. Пусть он поглотит нас! Поглотит наши дома и деревни, чтобы мы воссоединились с ним! Йа! Йа! **Инстинкт:** пожирать

- Заглотить целиком
- Прокопать туннель через камни и землю

Троглодит

Палица (урон к8) *группа, организованный*

взмах меча 10 ОЗ 1 броня

Наши давно забытые предки обитают в пещерах диких регионов мира с тех пор, как жители городов выжили их из родных мест. Эти обезьяноподобные люди любят сырое мясо, и, за неимением ножей, рвут добытое острыми когтями и сточенными зубами. С палицами в руках они нападают на приграничные деревни превосходящим числом, чтобы захватить скот, инструменты и пленников, которых уводят в холмы. Жестокие и дико вонючие, троглодиты — старая, вымирающая раса, о которой хотелось бы забыть. **Инстинкт:** грабить цивилизованных соседей

- Ограбить и отступить
- Использовать украденное оружие или магию

Элементаль земли

одиночка, огромный

Сокрушающий удар (урон к10+5) 27 ОЗ 4 броня

удар копья, мощный

Особые качества: каменный

Наш шаман говорит, что у всего в мире есть дух. У камней, деревьев, ручья. Сейчас, увидев, как земля содрогнулась под моими ногами и каменные кулаки избили моих друзей, я готов поверить ему. Тот, которого я видел, был огромен, размером с дом! Он в гневе вырвался из оползня, а его голос гремел, как лавина. Теперь я оказываю почтение духам. Заслуженное почтение. **Инстинкт:** демонстрировать силу земли

- Превратить землю в оружие
- Слиться с камнем

МОНСТРЫ 2

БОЛОТНЫЕ ТВАРИ

Бакунава

одиночка, крупная, разумна

Укус (урон к10+3, пробивание 1) 16 ОЗ 2 броня

взмах меча, удар копья, мощный, месиво

Особые качества: амфибия

Сестрой черепахи-дракона является могучая королева змей. Десять ярдов чешуи и мускулов. Говорят, что она пробуждается голодной, когда солнце уходит с небосвода. Её привлекает яркий свет в темноте, и, как и любая змея, Бакунава коварна. Сначала она пытается обмануть и сбить с пути, и нападёт, лишь когда не будет других вариантов. Её челюсти достаточно мощны, чтобы сломать корпус болотной лодки или раскусить стальной нагрудник. Отдай жадной змее свои сокровища, и она может оставить вас в покое. **Инстинкт:** заглатывать целиком

- Заманить жертву ложью и иллюзиями
- Бросаться на свет
- Проглотить целиком

Болотный шатун

одиночка, крупный, волшебный

Выпад (урон к10+1) 23 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья, мощный

Особые качества: болотная форма

Некоторые элементали появляются в священных кругах, очерченных мелом. Таких большинство. Это своего рода наука. Однако, другие не подчиняются чётко очерченным элементам огня, воздуха, воды или земли. Некоторые являются амальгамами лоз, тины и грибов. Они не думают, как человек. Их невозможно понять, как эльфа. Они просто существуют. Духи болота, бредущие по его жиже. **Инстинкт:** сохранять и распространять болота

- Воззвать к болоту за помощью
- Слиться с болотом
- Собраться в новый облик

Блуждающий огонь

одиночка, крошечный, волшебный

Луч (м[2к8-2] урона) 12 ОЗ 0 броня

рука

Особые качества: состоит из света

Заблудившийся на болоте путник замечает фонарь, парящий в темноте. Символ надежды — маяк мерцающего света. Путник взывает к нему, но не слышит ответа. Огонь начинает угасать, и странник следует

за ним, чавкая болотной жижей и выдыхаясь, в надежде, что идёт в безопасность. У таким историй всегда трагичный конец. Кем являются эти создания — тайна: одни считают их призраками, другие — маяками света фей. Никто не знает правду, но они жестоки — с этим согласны все. **Инстинкт:** обманывать

- Увести на ложный путь
- Осветить путь в худшее из возможных мест

Василиск

одиночка, накопитель

Укус (урон к10) 12 ОЗ 2 броня

взмах меча

Немногим удалось увидеть василиска и выжить, чтобы рассказать об этом. Поняли? Увидеть василиска. Шутка такая. Ладно, я же понимаю, вы серьёзно спрашиваете, господа. Какие тут шутки. Василиск опасен даже без способности взглядом обращать плоть в камень взглядом. Наполовину — жаба с выпученными глазами и шестью ногами, сложенными для прыжков, наполовину — крокодил с мощными челюстями и зубами, как пилы. Покрытый прочной чешуёй. Так просто не убить. Ух лучше избегать, если можете. **Инстинкт:** создавать скульптуры

- Превратить плоть в камень взглядом
- Отступить в каменный лабиринт

Гидра

одиночка, крупная

Укус (урон к10+3) 16 ОЗ 2 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: несколько голов, умирает лишь от раны в сердце

Это чудовище напоминает бескрылого дракона, головы которого (при рождении их девять) выходят из мускулистого туловища, качаясь в воздухе извилистым узором. Гидру, чешуйчатый кошмар болот, стоит бояться. У старых гидр, однако, куда больше голов: ведь каждая неудачная попытка убить гидру лишь делает её сильнее. Отрежь одну голову — и на её месте вырастет две новых. Лишь точный и сильный удар в сердце способен оборвать жизнь гидры. Ни время, ни болезнь, ничто, кроме этого. **Инстинкт:** расти

- Атаковать несколько врагов одновременно
- Регенерировать часть тела (особенно голову)

Доппельгангер

одиночка, коварный, разумный

Кинжал (урон к6) 12 ОЗ 0 броня

взмах меча

Особые качества: изменение облика

Их естественный облик, если вам удастся его увидать, ужасен. Словно создание, переставшее расти до того, как решило, будет ли оно эльфом, человеком или гномом. Возможно, именно так и становятся доппельгангерами — лишённые облика, формы, которой можно называть своей, они лишь ищут место, способное их принять. Возвращаясь домой из долгого пути, убедитесь, что ваши друзья — те, кем были. Они могут оказаться доппельгангерами, пока оригиналы гниют на дне колодца. Хотя, может, оно и к лучшему. Смотря какие были друзья. **Инстинкт:** маскироваться

- Принять облик того, чьей плоти отведал
- Использовать личность другого ради выгоды
- Разрушить чью-то репутацию

Жаболюд

Копьё (урон к6) *орда, небольшой, разумный*

взмах меча 12 ОЗ 0 броня

Особые качества: амфибия

Ква-ква-ква. Мелкие бородавчатые карлики, неудачная шутка какого-то мага или полубога. Они ходят словно люди, одеваются в награбленную ткань и проводят советы в своих жабьих деревнях. Они говорят на бурчащей пародии на язык людей и постоянно воюют со своими соседями. Они жадны и тупы, но достаточно хитры, когда надо защищаться. Говорят, что их священники — прирождённые целители. А может быть, их просто очень, очень сложно убить. **Инстинкт:** воевать

- Напасть из-под воды
- Залечить раны с невероятной скоростью

Зауропод

Топот (урон к10+5) *группа, гигантский, осторожный*

удар копья 18 ОЗ 4 броня

Особые качества: бронированная чешуя

Гигантские чудовища, обитающие в местах, давным-давно забытых цивилизованными расами. Спокойные, если их не раздражать, но, если их разозлить, способные сокрушить меньших созданий с той же заботой, с

какой мы давим ботинком муравьёв. Если столкнётесь с одним из них, обойдите стороной или взирайте в восхищении, но не будите великана. **Инстинкт:** выживать

- Затоптать
- Сбить с ног
- Издать оглушающий вой

Коатль *орда, разумный, коварный*

Луч света (к8 урона, игнорирует броню) 12 ОЗ 2 броня

взмах меча

Особые качества: крылья, нимб

Словно в ответ грязи и разложению в мире, боги даровали нам коатлей. Они как бы говорят: «Даже в самом мерзком из мест есть красота». Змеи, летящие на изумрудных крыльях, излучают мягкий свет, как солнце через витраж. Светлые, мудрые и спокойные, коатли знают о множестве вещей и видят ещё больше. Возможно, вам удастся заключить с ним сделку в обмен на услугу. Они стремятся очистить и обелить этот мир. Жаль, что их так мало. Боги жестоки. **Инстинкт:** очищать

- Вынести приговор человеку или месту
- Призвать очищающие божественные силы
- Предложить информацию взамен на услугу

Кобольд *орда, небольшой, скрытный, разумный, организованный*

Копьё (урон к6) 3 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: связь с драконом

Некоторые записывают этих мелких крысоподобных людей-драконов к гоблинам и оркам, букам и хобгоблинам. Однако они куда умнее и мудрее этих созданий. Кобольды — верные рабы драконов, которые в древние времена были хранителями знаний и помощниками колдунов. Их кланы, носящие имена вроде «Железной чешуи» или «Белого крыла», образуются вокруг хозяина-дракона, чтобы служить ему и исполнять его волю. Заметили одного кобольда — знайте: поблизости есть другие. А значит и могучий дракон тоже где-то неподалёку. **Инстинкт:** служить драконам

- Устроить ловушку
- Позвать на помощь дракона или его союзника
- Отступить и перегруппироваться

Крокодиллиан

группа, крупный

Укус (урон к8+3) 10 ОЗ 2 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: амфибия, камуфляж

Это очень, очень большой крокодил. Серьёзно. Действительно огромный. **Инстинкт:** пожирать

- Напасть на неосторожную жертву
- Сбежать в воду
- Крепко зажать что-то челюстями

Ненавижу болота. Они дурацкие, мокрые, мошкара повсюду, и, кажется, я только что облила журавля перцовым балончиком.

— Линдси, «Замедленное развитие»

Медуза

одиночка, коварная, разумная, накопитель

Когти (урон к6) 12 ОЗ 0 броня

взмах меча

Особые качества: обращающий в камень взгляд

Медузы — потомки матери с волосами-змеями, породившей их в незапамятные времена, чтобы нести её имя сквозь эпохи. Они обитают возле цивилизованных мест, заманивая неосторожных в свои пещеры обещаниями красоты или несказанных богатств. Утончённые ценители искусства, медузы собирают необычные коллекции своих жертв, испуг или экстаз которых навеки запечатлён в камне. Их гордость услаждает то, что они — последние, кого видело так много погибших. Гордые, самоуверенные и надменные, медузы по-своему ищут того же, что и многие — верных спутников на всю жизнь. **Инстинкт:** коллекционировать

- Превратить взглядом в камень часть тела
- Привлечь внимание
- Показать пугающую внутреннюю красоту

Огненный угорь

орда, карликовый

Горячее касание (урон к6-2, игнорирует броню) 3 ОЗ 0 броня

рука

Особые качества: легковоспламеняющийся жир, подводный

Эти странные создания такого же размера, как их обычные родичи.

Они столь же жестоки, но у них есть преимущество — жир, источаемый их кожей. Поэтому их так сложно отловить. Кроме того, изогнувшись особым образом, эти угри могут поджечь его, оставляя на поверхности воды лужи горящего жира, обжигающего как других хищников, так и жертв. Я слышал, что эти рыбы — неплохой компонент для огнеупорного снаряжения, но для начала их надо поймать. **Инстинкт:** поджигать

- Поджечь кого-то или что-то (даже под водой)
- Пожирать горящую добычу

Птенец дракона

одиночка, небольшой, разумный

Стихийное дыхание (урон к10+2) *осторожный, накопитель*

рука, взмах меча 16 ОЗ 3 броня

Особые качества: крылья, стихийная кровь

Что? Ты думал, что все они в милю длиной? Думал, они не бывают мельче? Конечно, птенец дракона не больше собаки и не умней обезьяны, но он всё же способен выплюнуть сгусток огня, способный расплавить броню и опрокинуть вас, визжащего от боли, в грязь. Их чешуя мягче, чем у взрослых, но всё же может отклонить не слишком точный удар меча или стрелу. Размер — это ещё не всё. **Инстинкт:** расти в силе

- Обустроить гнездо, создав основу своей силы
- Воспользоваться семейными связями
- Потребовать клятву на службу

Сахьягин

орда, разумный

Бесчисленные зубы (урон к6+4, пробивание 1) 3 ОЗ 2 броня

взмах меча, мощный, месиво

Особые качества: амфибия

Форма и хитрость людей, соединённые с голодом и бесчисленными зубами акулы. Ненасытные и полные ненависти, эти создания не остановятся, пока не сожрут всё живое. С ними нельзя договориться, ими нельзя управлять. Их голод неутолим. Они — воплощённый голод и жажда крови. Они выходят из глубин моря, чтобы разорять прибрежные города и пожирать островные деревни. **Инстинкт:** проливать кровь

- Откусить конечность
- Метнуть отравленное копьё
- Впасть в бешенство при виде крови

Росомаха к медведю, что тролль — к гиганту.
— Хьюги, «Три Сердца и Три Льва»

Тролль

одиночка, крупный

Палица (урон к10+3) 20 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья, мощный

Особые качества: регенерация

Высокий. Очень высокий. Восемь-девять футов, и это когда он молод или слаб. Покрытый бородавчатой, грубой кожей. Большие зубы, волосы, как болотный мох, и длинные, грязные когти. Зелёный, серый или чёрный цвет. Они клановые и ненавидят друг друга, не говоря уже о нас. А ещё их почти невозможно убить, если с собой нет огня или кислоты. Просто отрубите конечность и смотрите — через несколько дней вместо одного тролля будет два. Это проблема. **Инстинкт:** крушить

- Отменить результаты атаки (не использующей слабость тролля, тут на ваше усмотрение)
- Метнуть кого-то или что-то

Черепаха-дракон

одиночка, гигантский, осторожный

Укус (урон к10+3 20 ОЗ 4 броня

удар копья

Особые качества: амфибия, прочный панцирь

У бакунавы есть брат. Если она стремительна в гневе и жаждет золота, он медлителен и стоек. Она — нож, а он — щит. Гигантская черепаха, веками лежащая в болотной трясине, на спине которой собирается грязь, а иногда растут кусты и деревья. Иногда целый неосмотрительный клан гоблинов может возвести свои хижины и готовить ужин на панцире черепахи-дракона. Пусть его щёлкающие челюсти медленны, как ледник, они могут проделать дыру в каменной стене. Смотрите под ноги. **Инстинкт:** сопротивляться переменам

- Настойчиво двигаться вперёд
- Использовать весь свой вес
- Уничтожить здание или постройку

Чёрный пудинг

одиночка, аморфный

Кислотное касание (урон к10, игнорирует броню) 15 ОЗ 1 броня

взмах меча

Особые качества: желеобразный

Как убить сгусток жижи? Огромный, вязкий сгусток, который хочет растворить вас и выхлебать останки? Хороший вопрос, на который у меня нет ответа. Дайте знать, когда выясните. **Инстинкт:** растворять

- Разъесть железо, дерево или плоть
- Втечь в неприятное место: в еду, броню или желудок

Экек

орда

Когти (урон к6) 3 ОЗ 1 броня

взмах меча

Особые качества: руки-крылья

Мерзкие сморщенные люди-птицы. Когда-то — раса ангелоподобных людей, теперь они пожирают крыс, которых ловят в жиже своими когтистыми ногами и жуют их игольчатыми зубами. Они понимают языки людей и гномов, но сами мелят какой-то невнятный бред, подражая подслушанным словам с издевательским смехом. От этих тварей, похожих на человека и птицу, но не являющихся ими, мороз по коже. **Инстинкт:** нападать

- Напасть из воздуха
- Исполнить повеление более могущественного создания

Ящеролюд

группа, скрытный, разумный, организованный

Копьё (урон к8) 6 ОЗ 2 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: амфибия

Странствующий колдун как-то рассказал мне, что ящеролюды жили ещё до нас. До того, как эльфы, гномы и люди построили первые плетёные хижины, цивилизация гордых королей-ящеров правила землёй. Они жили в хрустальных дворцах и поклонялись собственным чешуйчатым богам. Может, это правда, может и нет, но сейчас они обитают в местах, заброшенных людьми, создают орудия из вулканического стекла и совершают набеги против цивилизации. Может, они просто хотят вернуть себе то, что потеряли. **Инстинкт:** уничтожать цивилизацию

- Напасть на неосторожных
- Атаковать из-под воды

МОНСТРЫ 3

ЛЕГИОНЫ НЕЖИТИ

Баньши

одиночка, волшебная, разумная

Крик (урон к10) 16 ОЗ 0 броня

взмах меча

Если после встречи с баньши вы лишитесь слуха, живите себе спокойно в тишине и считайте, что вам повезло. На первый взгляд баньши похожа на призрака или странствующего духа, но в гневе она раскрывает свою смертоносную способность к звуковым атакам. А разгневать баньши легко. Жертва предательства (часто предательства любимого), она проявляет своё раздражение рёвом или криком, парализующим плоть и оглушающим чувства. Говорят, если помочь ей отомстить, она дарует великую награду. Стоит ли искать благосклонность когда-то отвергнутого духа — другой вопрос. **Инстинкт:** добиться отмщения

- Заглушить все звуки непрекращающимся криком
- Испустить клич, дробящий кости
- Исчезнуть в тумане

Вампир

группа, скрытный, организованный, разумный

Сверхъестественная сила (к8+5 урон, пробивание 1) 10 ОЗ 2 броня

взмах меча, мощный

Особые качества: изменяемая форма, древний разум

Мы боимся их, потому что они влекут нас. Они так похожи на тех, кем мы желаем быть: прекрасных, страстных и могущественных. Их же манит к нам то, чего они лишены: тепло, доброта, жизнь. Но эти истерзанные души могут надеяться лишь передать своё жуткое проклятье дальше (чем и рискуют при каждом питании), и в каждом из них живёт жуткое семя его творца. Вампиры порождают вампиров. Страдание порождает страдание. Не входите во искушение, или обретёте их дар — корону теней и оковы вечной печали. **Инстинкт:** манипулировать

- Очаровать
- Питаться кровью
- Отступить, чтобы снова что-то замыслить

Вурдалак

группа

Когти (к8 урон) 10 ОЗ 1 броня

взмах меча, месиво, пробивание 1

Голод. Голод, голод, голод. Отчаянный, настойчивый, опустошающий желудок голод. Острые когти, чтобы рвать плоть, и зубы, чтобы крушить кость и высасывать мягкий костный мозг. Изрыгаемая ненависть

и ревущий яростный гнев. Бросок вперёд на искривлённых ногах. Живая плоть, ставшая слаще от запаха страха. Пиршество. Крестьянин или рыцарь, волшебник, мудрец, принц или священник — у всех них мясо приятно на вкус. **Инстинкт:** жрать

- Отгрызть часть тела
- Обрести память съеденного

Драконокост

одиночка, гигантский

Укус (к10+3 урона, пробивание 3) 20 ОЗ 2 броня

удар копья, месиво

Мистики и чародеи расходятся во мнениях: является ли это создание истинной нежитью или всего лишь разновидностью голема, сделанного из особо редкого и богохульного материала? Это бледное существо состоит из костей, жил и чешуи мёртвого дракона. Крылатый, но неспособный летать, подобный дракону, но лишённый огня этого благородного существа — драконокост служит своему повелителю с безумной преданностью. Их часто используют для нападения на крепости и башни других некромантов. Нужна поистине злая воля, чтобы изуродовать останки дракона таким образом. **Инстинкт:** служить

- Непреклонно атаковать

Драугр

орда, организованный

Свойства: ржавый меч (к6+1 урон) 7 ОЗ 2 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: ледяное касание

Близ Северных пределов мужчины и женщины в деревянных залах делятся историями о месте, куда отправляются после смерти благородно погибшие. Медовые чертоги на вершине небесной горы, где доблестные мужи ожидают последней битвы за мир. Это хорошее место. Место, куда мечтают попасть после достойной смерти. А погибшие неблагородно? Воины, павшие от яда или умершие трусами? Что ж, те медовые залы открыты не для всех. Некоторые возвращаются назад, обмороженные, искажённые и движимые ревнивой яростью, чтобы вести вечную войну не против троллей и великанов, но с городами людей, которых они когда-то знали. **Инстинкт:** отбирать у живых

- Заморозить плоть
- Воззвать к недостойным мертвецам

Теперь они поймут, почему боятся темноты.
Поймут, почему страшатся ночи.
— Тулса Дум, «Конан-варвар»

Лич *одиночка, волшебный, разумный, осторожный, запасливый, искусственный*
Волшебная сила (к10+3 урона, игнорирует броню)
близко, далеко 16 ОЗ 5 броня

В самом конце, чтобы отметить твои достижения, тебе вручают свиток и драгоценный медальон. Тогда меня называли верховным магистром ограждения. Для них, завистливых недоумков, я был стариком: слабым, морщинистым и впавшим в маразм. Ученики, на губах которых ещё молоко не обсохло, уже называли себя Новым Советом. Меня от них тошнит, или, точнее тошнило бы, если бы я ещё был способен на это. Они сказали, что это — большая честь и меня будут помнить вечно. Будто слушаешь собственный некролог. Хотя, учитывая происшедшее, довольно уместно, не так ли? У меня ушло десять лет, чтобы овладеть ритуалами, и ещё четыре, чтобы собрать материалы, и вот плод моих трудов. Я существую. Я живу. Я увижу гибель этой эпохи и зарю следующей. Поверьте, то, что я сделаю, не доставит мне особого удовольствия, но я не могу позволить вам помешать моей работе. Когда вы встретитесь Смертью, передайте от меня привет. **Инстинкт:** не-жить

- Применить идеальное заклинание смерти или уничтожения
- Начать ритуал или великое деяние
- Продемонстрировать приготовления или завершённый план

Мохрг *группа*
Укус (к8 урона) 10 ОЗ 0 броня
взмах меча

Наказания за убийство не избежать полностью. Можно ускользнуть от слуг закона, убежать от угрызений совести и умереть толстым и счастливым в собственном особняке, но когда прегрешения замечают сами боги, удаче приходит конец и на свет появляется мохрг. Мохрг — это скелет, плоть, кожа и волосы которого истлели. Истлело всё, кроме кишок — искажённые, узловатые внутренности всё ещё свисают с животов мохргов, держась на силе магии, и часто перекинутые, словно петля, вокруг их шей. Эти существа не способны мыслить, но они стра-

дают. Они убивают, неся хаос, и их души не в состоянии обрести покой. Таково наказание: им — за совершённое преступление, нам — за то, что мы осмелились убивать друг друга. Боги жестоки, но боги и справедливы. **Инстинкт:** нести хаос

- Впасть в бешенство
- Добавить кишки к своей коллекции

Мумия

одиночка, божественная, накопитель

Удар (к10+2 урона) 16 ОЗ 1 броня

взмах меча

Некоторые народы почитают мертвецов. Они не хоронят их в холодной земле и не поминают их уход. Они тратят недели, готовя священное тело к вечному отдыху. Они возводят храмы, пирамиды и огромные каменные склепы, призванные стать новым домом мертвецов. А дома эти заполняют рабами, животными и золотом. За Чёрными Вратами лучше жить в роскоши, верно? Так, кажется, я узнаю этот жадный взгляд! Не вздумайте соблазняйся этими сокровищами! Послушайте моего совета, не рискуйте жизнью, ведь почитаемые мертвецы не любят, когда тревожат их покой. Воровство лишь навлечёт на вас их гнев — и не говорите, что я вас не предупреждал. **Инстинкт:** наслаждаться вечным покоем

- Проклясть врага
- Опутать врага
- Восстать снова

Ночнокрыл

орда, скрытный

Когти (урон к6 7 ОЗ 1 броня

взмах меча

Особые качества: крылья

Знатоки искусства некромантии говорят, что термин «нежить» относится не только к тем, кто жил, умер и вернулся некое в промежуточное состояние. Это корректное название любого существа, чья сущность происходит из-за Чёрных Врат. Одним из них является ночнокрыл, и сущность его полна темного света царства Смерти. Ночнокрылы — огромные крылатые создания, словно сотканные из теней (часть напоминает летучих мышей, часть — стервятников, а часть — древних кожистых существ). Они путешествуют в хищных стаях, пикируя, чтобы ободрать плоть со скота, лошадей и невезучих крестьян, нарушивших комендантский час. Следите за ночным небом в поиске красных глаз.

Слушайте, не звучит ли их визжащий зов. И молитесь всем богам, чтобы у вас нашлось укрытие, пока они летят. **Инстинкт:** охотиться

- Напасть из ночного неба
- Улететь с добычей

Отродье

одиночка, крупный, искуственный, ужасный

Удар (к10+3 урона) 20 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья, мощный

Особые качества: множество конечностей, голов и других частей тела

Основу тела этих неповоротливых порождений чёрной магии составляют трупы, сшитые с трупами. Большая часть нежити создаётся, чтобы подчиняться — исполнять какую-либо обязанность, вроде возведения башни или несения стражи. Отродья — исключение. Последний элемент ритуала, вдыхающего огонь в их мерзкие тела, взывает к безграничной ярости. Отродью ведома одна цель: разрывать и терзать жизнь, которой оно не может обладать. Многие последователи тёмных искусств на своей шкуре познают самый важный факт об этих гигантах — у отродья нет хозяев. **Инстинкт:** обрывать жизни

- Разорвать плоть на части
- Вывалить гнилые кишки

Пожиратель душ

одиночка, крупный, разумный, накопитель

Крушащий удар (к10+3 урона) 16 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья, мощный

Большинство считает, что нежить питается плотью. Что их подобие жизни насыщается человеческим теплом, кровью и тканями. Это справедливо для большей части неразумной нежити, оживлённой с помощью чёрной магии, но не для пожирателя душ. Когда особенно подлый человек (часто интриган или жрец-отступник) умирает страшной смертью, тёмные силы могут вернуть его в мир. Пожиратель питается не плотью людей или эльфов — он поедает души. Он убивает с наслаждением,на которое способны лишь разумные существа, и, в момент гибели жертвы глубоким вдохом тонущего человека поглощает душу. Что станет с душой, съеденной таким сознанием? Никто не отваживается задать этот вопрос, страшась ответа. **Инстинкт:** поглощать души

- Проглотить или поймать душу умирающего
- Предложить сделку в обмен на пойманную душу

Полтергейст

одиночка, накопитель

Иссушающее касание (к10 урона) 12 ОЗ 0 броня

взмах меча

Особые качества: нематериальный

Сама Смерть не в силах разорвать узы, связывающие некоторых людей с любимым местом. Священник, чья преданность храму куда выше, чем богу; чиновник банковской гильдии, неспособный расстаться со своей сокровищницей; пьяница и его любимая таверна — каждый из них может стать великолепным полтергейстом. Ими движет не голод, как большинством нежити, но ревность. Боязнь того, что другой может полюбить их дом так же сильно, и изгонит их. Не в силах расстаться со своими владениями, эти незримые духи скорее убьют кого-то, чем отправятся на вечный покой. **Инстинкт:** прогонять живых из места

- Обернуть место обитания против вторгшегося
- Оживить окружение

Конечно, люди отдают дань уважением мёртвым. В конце-концов, человек только что совершил очень личное, важное дело. Он умер.

— Харуки Мураками, «1Q84»

Призрак

одиночка, коварный, пугающий

Призрачное касание (к6 урон) 16 ОЗ 0 броня

взмах меча, вытянутый

Особые качества: нематериальный

Каждый народ рассказывает эту историю одинаково. Вы живете, любите или ненавидите, побеждаете или терпите неудачу, умираете так, как предпочли бы — и вот вы здесь, призрачные и полные разочарования, или чего вы там полны. Некоторые люди, отважные и благородные, берут на себя долг находить мертвецов и помогать им отправиться на заслуженный покой. Чаще всего их можно встретить в тавернах за выпивкой в попытках забыть увиденный ужас, или безумно бубнящими что-то в домах для умалишённых. Смерть оставляет отметку на живых, неважно, как с ней столкнешься. **Инстинкт:** внушать ужас

- Показать ужасающую природу смерти
- Явиться в важном месте
- Предложить информацию с той стороны за свою цену

Призрачный волк

орда, организованный, разумный

Прыжок (урон к6+1, пробивание 1) 7 ОЗ 1 броня

взмах меча

Особые качества: теневая форма

Как и ночнокрыл, призрачный волк — существо, порождённое не нашим миром. Проскользнув через печати на Чёрных Вратах Смерти, эти духи принимают облик огромных гончих или тёмных волков и охотятся на живых ради развлечения. Хоть они и путешествуют в стаях, ведомых могучим вожаком, они обладают разумом, превосходящим обычный волчий. Их дикая охота часто привлекает внимание разумной нежити — личей, вампиров и им подобных — которая заключает сделку с вожаком, чтобы вместе воплощать в жизнь тёмные замыслы. Прислушайтесь к лаю гончих Смерти, и молитесь, чтобы они выли не по вашу душу. **Инстинкт:** охотиться

- Окружить жертву
- Призвать на помощь стаю

Сигбен

орда, крупный, искусственный

Удар хвостом (урон к6+1) 11 ОЗ 2 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: порождение вампира

Вампирская гончая с хвостом, словно кнут! Эти уродливые слуги вампиров представляют собой голову крысы (или может быть, покрытого шерстью крокодила) на двух кривых ногах, с иссохшими и бесполезными крыльями, и длинным хвостом с ядовитым шипом на конце. Глупые, мстительные и пакостливые сигбены устраивают полный разгром, если их выпустить из необычных глиняных сосудов, в которых они рождаются. Такое чудище способен полюбить лишь вампир. **Инстинкт:** ужасать

- Отравить ударом хвоста
- Исполнить приказ вампира

Скелет

орда

Удар (урон к6) 7 ОЗ 1 броня

взмах меча

Кости, кости, эти сухие кости. **Инстинкт:** подражать жизни

- Повторять то, что делал при жизни
- Учуять тепло жизни
- Собраться заново из мелких костей

Тень

орда, крупная, волшебная, искусственная

Касание тени (урон к6+1) 11 ОЗ 4 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: теневая форма

Мы взываем к стихиям. Взываем к огню, вечно горящему. Взываем к воде, жизнь дарующей. Взываем к земле, твёрдо стоящей. Взываем к воздуху, вечно меняющемуся. Эти элементы мы чтим и восхваляем, но просим уйти. Стихия, которую мы призываем этой ночью, носит иное имя. Мы взываем к стихии Ночи. Тень, мы вызываем тебя! Посланец Смерти и чёрный убийца, служи нам. Прими нашу жертву и выполни наш приказ до рассвета! **Инстинкт:** затемнять

- Погасить свет
- Породить другую тень из мертвеца

Так что-то прячется. То... то, что в подвале — только начало.
Оно живёт... в этих лесах, в темноте... что-то...
что-то, вернувшееся из мёртвых.
— Эш, «Зловещие мертвецы 2»

Зомби

орда

Укус (урон к6) 11 ОЗ 1 броня

взмах меча

Порой даже в Аду становится тесно. **Инстинкт:** мозги!

- Атаковать превосходящим числом
- Перерезать пути к отступлению
- Получить силу от мертвецов, породить новых зомби

МОНСТРЫ 4

ДРЕМУЧИЙ ЛЕС

Бритвенный кабан

одиночка

Бивни (урон к10; пробивание 3) 16 ОЗ 1 броня

взмах меча, месиво

Бивни бритвенного кабана рвут стальные доспехи словно тряпки. Прожорливые, дикие и неудержимые, они возвышаются над своими обычными родичами. Добыть бритвенного кабана? Сложно вообразить лучший трофей для отважного охотника. Хотя я слышал, что такой кабан сразил Короля-Пьяницу одним ударом. Считаете себя лучшим охотником, чем он? **Инстинкт:** рвать на лохмотья

- Разорвать врага на куски
- Повредить броню или оружие

Ворг

орда, организованный

Укус (урон к6) 3 ОЗ 1 броня

взмах меча

У гоблинов ворги играют ту же роль, что лошади у цивилизованных рас. На этих яростных боевых животных ездят самые отважные и опасные гоблины. Воргов находят и растят в первозданных лесах, чтобы служить гоблинам в их войнах с людьми. Без опаски можно подходить лишь к щенку, разлучённому с матерью. Если найдёте такого, или убьёте мать выводка острым клинком — сможете воспитать верного защитника или охотничьего пса. Но дрессируте их как следует, ибо ворги хитры и никогда не теряют своих первобытных инстинктов. **Инстинкт:** служить

- Нести наездника в бой
- Дать наезднику преимущество

Грифон

группа, крупный, организованный

Когти (урон к8+3) 10 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья, мощный

Особые качества: крылья

На первый взгляд грифон похож на результат очередной ошибки волшебника, вроде мантикоры или химеры. Ведь похоже, правда? Эти создания величавы как львы и горды как орлы, но уравновешивают царственность и стать нерушимой верностью. Заслужить дружбу грифона — приобрести верного союзника на всю оставшуюся жизнь. Это истинный дар. Если вам когда-нибудь повезёт встретиться с одним из них, будьте почтительны. На мельчайшее оскорбление они готовы ответить ударами клюва и острых когтей. **Инстинкт:** служить союзникам

- Решить, является ли некто достойным
- Нести союзника в воздух
- Напасть сверху

Дриада *одиночка, разумная, волшебная, коварная*

Сокрушающие лозы (урон м[2к8]) 12 ОЗ 2 броня

взмах меча

Особые качества: растение

Она прекраснее любого мужчины и любой женщины, рождённых в цивилизованных землях. Одного взгляда на неё достаточно, чтобы влюбиться. Влюбиться глубоко и мучительно. Беда в том, что они не способны любить в ответ — во всяком случае, не обычного смертного из плоти и крови. Дриады женаты на лесе и любят только огромный дуб, который для них и дом, и отец, и святилище. Поэтому вглянувший на неё проклят. Неважно, на что вы пойдёте. Неважно, какую клятву готовы ей принести — она отвергнет вас. А если посмеете повредить её дуб, ждите не только гнев дриады, но и дюжину мужчин соседских деревень. Их сердца горят любовью, и они готовы убить вас во сне ради одной улыбки дриады. **Инстинкт:** страстно любить природу

- Завлечь смертного
- Слиться с деревом
- Обернуть природу против врагов

Кентавр *орда, крупный, организованный, разумный*

Лук (урон к6+2, пробивающий 1) 11 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья, близко

Особые качества: получеловек-полуконь

Такого собрания кланов эта эпоха ещё не видела! Позови Громовые копыта и Яркие Копья. Отправь весть Белогривым и Железнобоким. Протруби в рог и мы начнём нашу встречу — мы произнесём слова и свяжем наши племена вместе. Слишком долго люди вырубали древние деревья, чтобы строить корабли. Эльфы слабы и трусливы, и дружат с этими слизняками. Очищающий огонь придёт из глубин лесов. Подними красное знамя войны! Сегодня мы нанесём обезьянам удар и вернём то, что по праву наше! **Инстинкт:** яриться

- Растоптать врага
- Сделать идеально точный выстрел
- Скакать без устали

Кокатрис

группа, маленький, запасливый

Клюв (урон к8) 6 ОЗ 0 броня

взмах меча

Особые качества: окаменяющее касание

В первый раз видел такую тварь, сир. Родрик считал, что это могла быть курица. Бедный Родрик. Мне показалось, что это ящерица, хотя у неё был клюв и серые перья, как у курицы. Так вот, мы нашли её в лесу, в гнезде у корней дерева, куда мы ходили со свиньёй. Искали грибы, сир. Я сказал Родрику, что... Да, сир, хорошо, про птицу. Она смотрела на Родрика, и тот хотел отогнать её палкой, чтобы забрать яйца, но тварь клюнула его в руку. Ну и шустрая же! Я попытался оттащить его, но он становился всё тяжелее, пока не стал таким, как вы видите его, сир. Затвердел, как тот пёс, которого мы забыли зимой на улице два года назад. Бедный, глупый Родрик. То ведь была не птица и не ящерица, ведь так, сир? **Инстинкт:** защищать гнездо

- Вызвать медленное превращение жертвы в камень

Лоза-убийца

одиночка, скрытная, аморфная

Шипы (урон к10, проникающий 1) 15 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья, месиво

Особые качества: растение

Животных легко разделить на хищников и дичь. Достаточно одного взгляда на клыки и когти, светящиеся глаза или ядовитое жало, чтобы понять, кто был создан, чтобы убивать, а кто — чтобы быть убитым. Такое же деление есть в мире листьев и цветов, но не все это видят. Круги друидов леса знают об этом. Следопыт засечёт такое растение до того, как станет слишком поздно. Непосвящённые же заходят туда, куда не следует — на тропинки в густых лесах, поросшие ползучей лозой. И тогда эти голодные лозы хлёстким движением цепляют и утаскивают добытое мясо в заросли. Смотри под ноги, странник. **Инстинкт:** расти

- Выпустить новый росток
- Атаковать неосторожных

Людоед

группа, крупный, разумный

Палица (урон к8+5) 10 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья, мощный

Рассказать легенду? Когда-то в не столь уж длинной истории человеческой расы произошёл раскол. Люди, возившиеся в грязи и лишённые

собственной магии, разделились на два лагеря. Одни покинули пещеры и тёмные леса, чтобы возвести первый город во славу богов. Другие же, дикий и яростный народ, отступили во тьму. И там, в глубине леса, они росли. Отвращение к своим слабым родичам дало им сил. Там, в лесах и холмах, они нашли себе тёмных богов. Теперь, спустя эпохи, они рождаются огромными, сильными и полными злобы. Мы куём сталь, они отвечают на неё своей дикостью. Мы забыли наши общие корни, но людоеды помнят. **Инстинкт:** вернуть мир во тьму прошлого

- Уничтожить что-то
- Впасть в ярость
- Взять что-то силой

Оборотень *одиночка, разумный*

Укус (к10+2 урона, пробивание 1) 12 ОЗ 1 броня

взмах меча, месиво

Особые качества: уязвим к серебру

Луна красива, правда? Знаешь, она наблюдает за нами. Её прекрасные серебряные глаза смотрят на нас, пока мы спим. Она безумна — как и большинство красавиц. Будь она женщиной, я встал бы на колени и взял её в жёны. Нет, я пригласил тебя не для того, чтобы говорить о ней. Цепи? Они ради твоей безопасности. Видишь ли, я проклят. Ты, наверное, подозревала. Короли-колдуны называли «ликантропией», она передаётся укусом. Так появляются подобные мне. Нет, я не смог найти лекарства. Пожалуйста, не бойся. У тебя ведь остались стрелы, которые я дал? Серебряные. О, ты начинаешь понимать. Не плачь, сестра. Ты должна сделать это. На моих руках хватает крови. Ты должна с этим покончить. Ради меня. **Инстинкт:** сбросить личину цивилизации

- Превратиться в зверя или человека, чтобы остаться незаметным
- Атаковать изнутри
- Охотиться, как человек и зверь

Повелитель орлов *группа, крупный, организованный, разумный*

Когти (урон б[2к8]+1, пробивание 1) 10 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: могучие крылья

Короли и королевы орлов размером с лошадь. Даже больше. Их крик пронзает горное небо, и горе тем, кто оказался в тени их могучих крыльев. Древние маги далёкого прошлого заключили с ними договор:

люди взяли себе равнины и долины, оставив вершины гор орлам. Этот священный пакт нужно блюсти, или орлы вонзят в вас свои когти. Хорошо эльфам: заключившие тот договор ещё живы, и когда в земли эльфов приходит беда, владыки орлов служат им разведчиками и ездовыми животными. Они живут долго и гордо, а некоторые готовы поделиться древними тайнами — за честную плату. **Инстинкт:** править небесами

- Напасть из неба
- Поднять кого-то в воздух
- Воззвать к древним клятвам

Сатир

группа, коварный, волшебный, запасливый

Рога (урон м[2к8]) 10 ОЗ 1 броня

взмах меча

Особые качества: чары

Большинство обитателей древних лесов стремятся сразу же сожрать, убить или покалечить нас, но не сатиры. Они, козлоногие, танцуют на солнечных полянах под чарующую музыку свирелей из кости и серебра. Они улыбчивы, и относятся к нам с дружелюбием, пока мы забавляем и развлекаем их. Но есть и обратная сторона: немногие способны таить злобу так долго, как упрямый сатир. Так что если оскорбите их, спешите убраться подальше. **Инстинкт:** наслаждаться жизнью

- Вовлечь других в веселье волшебством
- Заставить принять дар
- Сыграть шутку с помощью иллюзий и проделок

Мерцающий пёс

группа, небольшой, волшебный, организованный

Укус (урон к8) 6 ОЗ 4 броня

взмах меча

Особые качества: иллюзии

То их видно, то нет. Гончие, однажды принадлежавшие владыке колдунов и наделённые им иллюзорной маскировкой, сбежали в лес и начали скрещиваться с волками и дикими собаками. Их можно заметить, если повезёт, по сверкающему серебру шкур и необычному вою, похожему на плач. Их особый талант — находиться не там, где кажется, так они охотятся на дичь куда сильней их самих. Столкнувшись со стаей мерцающих псов, можете сражаться, закрыв глаза. Будет проще, если природное зрение не сможет вас обмануть. Так волшебные чары засоряют нетронутые места мира чуждыми ему созданиями. **Инстинкт:** охотиться

- Показаться там, где их нет
- Позвать стаю
- Двигаться с удивительной скоростью

Слизь Хаоса *одиночка, планарная, ужасная, аморфная*

Искажающее касание (урон к10, игнорирует броню) 23 ОЗ 1 броня

взмах меча

Особые качества: слизь, содержит фрагменты других планов

Барьер между нашим миром и стихийными планами — это не каменная стена, как вы, возможно, надеялись. Он куда более проницаем. Места, в которых редко бывают цивилизованные расы, могут иногда, как бы сказать, протечь. Словно трещина в дамбе, из которой вытекают фрагменты Хаоса. Иногда они стекаются, словно яйцо на сковородке — вот где мы добываем материал для многих волшебных талисманов Гильдии. Полезно, да? Но порой они вьются и немного хлюпают, и сохраняют свой вид, превращая всё, чего касаются, в иную, незнакомую форму. Хаос порождает хаос, и хаос хочет расти. **Инстинкт:** изменять

- Изменить материал или облик
- На недолгое время стать мостом между планами

Фея *орда, карликовая, скрытная, волшебная, коварная, разумная*

Кинжал (урон м[2к4]) 3 ОЗ 0 броня

рука

Особые качества: крылья, магия фей

Я бы классифицировал их как элементалей, если бы надоедливость можно было назвать стихией. **Инстинкт:** проказничать

- Устроить проделку, заставляющую проявиться истинную природу
- Сбить с толку чувства
- Сотворить иллюзию

Холмовой великан *группа, гигантский, разумный, организованный*

Брошенный валун (к8+3 урон) 10 ОЗ 3 броня

удар копья, близко, далеко, мощный

Видели людоеда? Эти намного крупнее, злее и тупее. Надеюсь, вам понравится, когда в вас полетят коровы. **Инстинкт:** всё испортить

- Бросить тяжёлый предмет
- Сделать глупость
- Сотрясти землю

Эльф-воитель *орда, организованный, разумный*

Меч (урон б[2к6]) 3 ОЗ 2 броня

взмах меча

Особые качества: острые чувства

Как и ко всем своим занятиям, эльфы относятся к войне как к искусству. Я видел, как они сражаются, однажды. Битва за Вуаль Астрид. Да, парень, я настолько стар, так что помолчи. Дева-воительница, она была закована в броню, сверкающую словно зимнее небо. Белые волосы сливались с её плеч, а к её копью был привязан вымпел океанской синевы. Она словно скользила между деревьями как ангел, делая выпады и окропляя наконечник кровью, от которой в прохладном воздухе исходил пар. Я никогда не чувствовал себя столь незначительным. Я тренировался с каптенармусом Бэттлмора, знаешь ли. Я держал в руках меч ещё тогда, когда ты, парень, ещё не появился на свет, и в тот момент я понял, что мой навык ничего не значит. Хвала богам, что эльфы тогда были на нашей стороне. В жизни я видел ничего прекрасней и страшней. **Инстинкт:** стремиться к совершенству

- Атаковать уязвимое место
- Начать воплощение древних планов
- Воспользоваться преимуществом леса

Эльф-заклинатель *одиночка, волшебный, разумный, организованный*

Волшебное пламя (урон к10, игнорирует броню) 10 ОЗ 0 броня

близко, далеко

Особые качества: острые чувства

Истинная эльфийская магия не похожа на заклинания людей. Человеческое волшебство — это ритуалы и формулы, обман в погоне за секретами волшебства, дающими отзвук в реальности. Люди глухи к волшебной симфонии, звучащей в лесах. Магия эльфов требует острого слуха, чтобы услышать эту мелодию, и голоса, чтобы петь, гармонизируя со звучащей мелодии. Люди подчиняют силы магии своей воле; эльфы просто трогают струны, напевая им в унисон. Эльфийские верховные маги в чём-то стали выше любого другого эльфа. В их крови пульсирует вся магия этого мира. **Инстинкт:** выпускать силу

- Сотворить магию, требуемую природой
- Выпустить на волю стихии

Энт

группа, гигантский, разумный, аморфный

Хлещущие ветви (к10+5 урона) 21 ОЗ 4 броня

удар копья, мощный

Особые качества: деревянный

Энт стар, высок и толст корой,
Шагает через мрак лесной.
Медлителен, но как силён!
И скоро гневается он.
Коль в лес войдёшь ты с топором:
Знай: станет энт твоим врагом.

Инстинкт: защищать природу

- Двигаться с непоколебимой силой
- Пустить корни
- Распространить древнюю магию

МОНСТРЫ 5

ХИЩНЫЕ ОРДЫ

Гнолл-следопыт *группа, организованный, разумный*

Лук (урон к8) 6 ОЗ 1 броня

близко, далеко

Особые качества: острый нюх

Если один из них почуял кровь — вам не сбежать. Разве что с помощью богов, или хотя бы следопытов герцога. Пустынную саванну опасно исследовать одному, и если вы упадёте и сломаете ногу, или съедите не тот кактус — лучше умереть от жажды, чем достаться гноллам. Видите ли, они предпочитают свою добычу живой: звук ломающихся костей и крики придают особую сочность их пиршеству. Отвратительные создания. Пока вы умираете, они пойдет по вашим следам. Медленно, но неустанно. Если пустынный ветер донесёт отзвук хохота, молитесь, чтобы Смерть нашла вас скорей, чем они. **Инстинкт:** охотиться на слабых

- Упорно выслеживать цель
- Напасть в минуту слабости

Гнолл-вожак *одиночка, организованный, разумный*

Меч (урон б[2к10], пробивание 1) 12 ОЗ 2 броня

взмах меча

Особые качества: острый нюх

Каждая стая выбирает вожака. Иногда, по размеру — так проще всего. Чаще, однако, среди этих тощих, грязных дворняг вожаком становится не самый крупный или самый острозубый, а самый жестокий. Власть для гноллов — это готовность убить и сожрать своего брата под пристальным взглядом стаи, готовность унизить стаю, чтобы привязать её к себе. Если они так жестоки к своим родичам — представьте, как они смотрят на нас. В стае хищников овцам не место. **Инстинкт:** вести стаю

- Потребовать подчинения
- Отправить стаю на охоту

Гнолл-эмиссар *одиночка, божественный, разумный, организованный*

Церемониальный кинжал (к10+2 урона) 18 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: острый нюх

О, эмиссар! Как мило. Вы, наверное, и понятия не имели, что у гноллов есть послы? Да, даже этим блохастым гиенам иногда приходится вести себя вежливо. Нет, не с нами. И не с гномами. Эмиссар — единственный из стаи, кто напрямую общается с их истекающим слюной

демоническим хозяином. Жутковато? Да. У каждого пса есть хозяин, держащий поводок. Этот гнолл слышит голос своего хозяина. Слышит и повинуется. **Инстинкт:** делиться божественным прозрением

- Передать демоническую волю
- Вызвать у стаи бешенство

Орк-рубака

орда, организованный, разумный

Зазубренный клинок (урон к6+2, пробивание 1) 3 ОЗ 0 броня

взмах меча, месиво

Орда орков — это дикое, кровожадное и полное ненависти собрание племён. Мифы и легенды описывают источник этой ярости: проклятье демонов, уничтоженную родину, ошибку эльфийских магов... Но правда затерялась во времени. Каждый способный орк, мужчина или женщина, ребёнок и старик, приносит клятву верности вождю и владеет зазубренным клинком рубаки. Люди тренируются, чтобы сражаться и убивать — орки рождаются с этим знанием. **Инстинкт:** драться

- Самозабвенно сражаться
- Упиваться уничтожением

Орк-берсерк

одиночка, огромный, божественный, разумный, организованный

Тесак (к10+5 урона) 20 ОЗ 0 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: мутант

Запятнанные нечистым ритуалом Помазания Ночной Кровью воины орды возвышаются до своего рода рыцарства. За эту честь они платят рассудком, наполовину окунаясь в безумие. Это делает берсерков величайшими в племени, однако со временем хаос проникает глубже. Редкий берсерк, проживший несколько лет после ритуала, становится жутким на вид: отращивает рога или третью руку, в которой можно зажать железный тесак — их любимое оружие. **Инстинкт:** безумствовать

- Войти в ярость
- Выпустить хаос

Орк-крушитель

одиночка, крупный

Молот (к10+3 урон, игнорирует броню) 16 ОЗ 0 броня

взмах меча, удар копья, мощный

Прежде чем отправиться в земли орков, отважный сэр, задержитесь на минутку, послушайте историю о сире Регнусе. Регнус был, как и вы,

сир, паладином Ордена: в сверкающем доспехе, с ростовым щитом. Он так им гордился, что называл себя Зеркальный Щит. Говорят, он решил спасти священника, похищенного из аббатства на границе. На пути Регнус столкнулся с отрядом орков и решил, как бывает, что они ему не чета. Битва началась, и всё шло хорошо, пока в схватку не вступил орк с огромным молотом, который человеку не поднять. Говорят, орк был сложен как людоед или тролль, да, и одним ударом он сокрушил Регнуса вместе с его щитом. Говорят, это был не простой орк, а крушитель. Орки не могут сами ковать броню, так что, возможно, они крушат её из зависти. Хорошая тактика. Будьте осторожны. **Инстинкт:** громить

- Сокрушить броню или защиту
- Свалить могучего

Орк-одноглазый

группа, божественный, волшебный, разумный, организованный

Причинение ран (урон к8+2, игнорирует броню) 6 ОЗ 0 броня

взмах меча, удар копья, близко, далеко

Особые качества: один глаз

Во имя Расколотого взора и первой жертвы Эльфийской плоти, мы взываем к древним силам. Второй жертвой я заявляю право на тёмную магию Ночи, мою по праву! Подобно Ему, я иду к Гор-Ша-Так, железной виселице! Я взываю к рунам! К пасмурному небу! Возьмите этот орган, отведайте плоти наших врагов и дайте то, что принадлежит мне по праву! **Инстинкт:** ненавидеть

- Разорвать плоть божественной магией
- Забрать глаз
- Принести жертву и обрести силу

Орк-шаман

одиночка, разумный, организованный

Стихийный разряд (урон к10, игнорирует броню) 12 ОЗ 0 броня

взмах меча, удар копья, близко, далеко

Особые качества: сила стихий

Орки не моложе иных рас. Когда эльфы строили первые города, орки гадали по брошенным в землю костям и взывали к богам, живущим в камне и дереве. Они тысячелетиями затевали войны, завоёвывали королевства и приводили их в упадок, когда люди ещё не вылезли из пещер, а гномы не видели света солнца. Не мудрено, что их традиции всё ещё живы. Как и в первые ночи, шаманы призывают силы мира трудиться, сражаться и защищать их народ. **Инстинкт:** поддерживать силу орков

- Даровать защиту земли
- Даровать мощь огня
- Даровать скорость воды
- Даровать ясность воздуха

Орк-работорговец *орда, скрытный, разумный, организованный*
Кнут (урон к6) 3 ОЗ 0 броня
взмах меча, удар копья

По южным морям скользят корабли из кости, железа и старого дерева с красными парусами флота Орды. Орки той части света нападают на прибрежные поселения и берут в рабство рыбаков и их семьи. Говорят, на севере орки тоже проникаются ценностью бесплатного труда. Для них это почти священный долг — особенно когда к ним в руки попадают эльфы. Сложно представить судьбу хуже, чем провести жизнь рабом на орочьей галере, сгибаясь под ударами кнута. **Инстинкт:** брать в плен

- Захватить в плен
- Спутать сетью
- Одурманить

Они обычно выходят по ночам... Обычно.
— Ньют, «Чужие»

Орк-теневой охотник *одиночка, скрытный, волшебный, разумный*
Отравленный кинжал (к10 урона, пробивание 1) 10 ОЗ 0 броня
взмах меча, удар копья
Особые качества: плащ тени

Орки не всегда нападают с факелами и воплями. Для последователей Расколотого Бога отравление и убийство во тьме — священные искусства. Встречайте, теневые охотники. Окутанные магией Ночи, они проникают в лагеря, города и храмы, и обрывают жизни их обитателей. Если вой берсерков отвлечёт вас, вы не и заметите, как орочий кинжал окажется в вашей спине. **Инстинкт:** убивать в ночи

- Отравить
- Слиться с тенью
- Погрузить во тьму

Великий Вождь орков *одиночка, разумный, организованный*

Железный меч Эпох (б[2к10]+2 урона) 16 ОЗ 0 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: благословение одноглазых, благословение шаманов, божественная защита от ударов смертных

У орков есть свои вожди и главы племён. Одни захватывают власть, другие — терпят крах от вражеских интриг. Но Великий Вождь всегда один. Он один в орде благословлён одноглазыми и шаманами. Он один ступает в ногу со стихиями под властью Ночи. Он один владеет железным мечом Эпох и ведёт древнюю вражду с цивилизованными расами. Великого Вождя уважают, его приказам следуют беспрекословно. Главное, его боятся. Слава великому вождю! **Инстинкт:** вести за собой

- Развязать войну
- Продемонстрировать свою силу
- Разжечь ярость племён

Тритон-разведчик *одиночка, скрытный, разумный, организованный*

Трезубец (м[2к10] урона) 12 ОЗ 2 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: подводный

Один такой попался в сети рыбацкой деревни. Похожий на человека, наполовину покрытый чешуёй. Он задохнулся на воздухе, но успел немало рассказать на ломаном, выученном на слух общем языке. Он поведал рыбакам о скором приливе. О том, что сила их подводного бога неодолимо растёт. Что империя тритонов поднимется и погрузит сушу на дно океана. Эта байка разошлась по миру, и сейчас, когда рыбаки выходят в неспокойное море, они пристально смотрят вглубь в страхе, что она была правдой. Что глубоко внизу силы наблюдают и ждут. Что грядёт прилив. **Инстинкт:** шпионить за миром на поверхности

- Открыть свои тайны
- Ударить в слабое место

Тритон-заклинатель глубин *группа, божественный, разумный, волшебный*

Волны (урон к8+2, игнорирует броню) 6 ОЗ 2 броня

близко, далеко

Особые качества: подводный, мутант

Отчасти священник, отчасти изгнанник, заклинатель волн говорит голосом глубин. Их легко опознать по мутациям — прозрачной коже или

рядам акульих зубов; свету из глаз или кончиков пальцев, манящему во тьме подводного царства. Они знают тайный язык призыва морских созданий и контроля над ними, ездят верхом на диких морских конях и читают заклятья, что облепляют борта кораблей ракушками и тянут на дно, или обращают дерево в труху. Сейчас заклинатели возвращаются в подводные города с вестью, что пророчество скоро свершится: мир людей накроет ледяной морской водой. Заклинатели говорят, владыки прислушиваются. **Инстинкт:** приблизить прилив

- Произнести заклинание воды и уничтожения
- Повелевать тварями морскими
- Открыть волю богов

Тритон-подводник

группа, организованный, разумный

Гарпун (б[2к8] урона) 6 ОЗ 3 броня

взмах меча, близко, далеко

Особые качества: подводный

Тритоны по природе не воинственны. Они избегают боя, кроме случаев, когда им противостоят сахьягины, и даже тогда лишь защищаются и отступают в глубины, куда враг не последует. Но всё меняется. Когда заклинатели глубин призвали свой народ к бою, некоторые тритоны вняли зову. Этих воинов назвали подводниками. Одетые в броню из ракушек и закалённого стекла, с пиками и гарпунами в руках, они строем атакуют корабли, отошедшие слишком далеко от порта. Берегитесь знамён из водорослей на горизонте и боевого сигнала раковины. И постарайтесь держать корабли поближе к берегу. **Инстинкт:** вести войну

- Вести тритонов в бой
- Затащить под воду

Тритон-аристократ

группа, организованный, разумный

Трезубец (урон к8) 6 ОЗ 2 броня

взмах меча, близко, далеко

Особые качества: подводный

Говорят, правящие дома тритонов избрали на заре времён: забытый в наши дни бог даровал им власть над всеми тварями морскими. Родословные тритонов тянутся сквозь эпохи, передавая власть от отца к дочери и от матери к сыну. Каждый правит своим городом как заблагорассудится — одни царят лично или с супругом, другие собирают совет из братьев и сестёр. Раньше они славились мудростью, и наибольшим ува-

жением пользовались дома спокойного нрава. Пророчество заклинателей изменило это: от вельмож ждут силы, не благоразумия. Аристократы начали поддаваться, и многие боятся, что древняя кровь изменилась необратимо и навсегда. Прилив близко. **Инстинкт:** предводить

- Разжечь в тритонах жажду войны
- Призвать подкрепление

Формиан-рабочий *орда, организованный, осторожный*

Укус (к6 урона) 7 ОЗ 4 броня

взмах меча

Особые качества: связь с ульем, насекомоподобный

Справедливо полагают, что эти существа (как все насекомые), повязаны силами Закона. Они воплощают порядок — идеально разделённое общество, где каждая личинка, юнец и взрослый знают своё место. Формиане — смесь человека и муравья (хотя, я слышал, в западной пустыне живёт их крылатый брат, похожий на ос, а в восточных лесах — формиане с огромными руками-пилами, как у богомолов). Этот же вид формиан с прочным панцирем и упорным умом образует низшую касту. Они трудятся в муравейниках с целеустремлённой радостью, недоступной нашему пониманию. **Инстинкт:** следовать приказам

- Поднять тревогу
- Создать ценности для улья
- Ассимилировать

Формиан-бригадир *группа, организованный, разумный*

Шипованный кнут (урон к8) 6 ОЗ 3 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: связь с ульем, насекомоподобный

Чтобы править империей, нужны две руки: одна держит скипетр, другая — погоняет кнутом. Этот вид муравьиного народа и есть кнут, а рук у них аж четыре, и, числом один на сотню рабочих, они руководят неисчислимыми роями подчинённых, которые роют глубокие пещеры и возводят зиккураты формиан. Бригадиры возвышаются на два или три фута над своими безмозглыми сородичами и обладают более острым и жестоким умом. Обычно они игнорируют «мягкие расы» (как они нас называют), пока мы не мешаем их планам. Но если вы встанете на пути Великой Работы — привлечёте их пристальное внимание. А этого делать не стоит. **Инстинкт:** приказывать

- Приказать рабочим вступить в бой
- Пустить в ход большие числа

Формиан-центурион *орда, организованный, разумный*

Шипованное копьё (урон б[2к6+2]) 7 ОЗ 3 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: связь с ульем, насекомоподобный, крылья

Они могут быть легионерами армии формиан или преторианцами королевы — в каждом улье есть множество этих опасных насекомых. От рабочих их отличает тёмный панцирь, часто со следами ударов и церемониальными отметками, и не мудрено: они — основная боевая сила формиан. Рождённые, обученные и живущие ради одной цели — битвы с врагами, они сражаются сотней клинков как одним. Пока что силы Закона не видят смысла в великой войне с человечеством, но мы знаем, каковы они в мелких стычках — обрушиваются на пограничные города, сверкая крыльями, или сыплются из песчаного кургана, чтобы зачистить только что вырытую шахту. Они не упиваются убийством, это лишь средство. **Инстинкт:** сражаться, следуя приказам

- Наступать единым фронтом
- Призвать подкрепления
- Отдать жизнь за улей

Королева формиан *одиночка, гигантская, разумная, организованная, накопитель*

Сокрушающие жвала (урон к10+5) 24 ОЗ 3 броня

удар копья, мощный

Особые качества: связь с ульем, насекомоподобное

В сердце улья любого размера и типа живёт королева. Она огромна, её защищает стража, ей служит каждый рабочий и бригадир. У неё своя задача: умножать свой род и расширять улей. Откладывать яйца. Растить. Нам не понять образ мысли этих созданий, но известно, что они как-то общаются со своими детьми сквозь огромные расстояния, и что они начинают обучать личинок путям земли, камня и войны без единого слова, ещё когда те могут лишь извиваться. Гибель королевы повергает улей в хаос: лишившись своего монарха, формиане обращаются друг против друга в безумной ярости. **Инстинкт:** плодить формиан

- Воззвать к каждому порождённому ей формиану
- Выпустить недорощенную личинку-мутанта
- Организовать и отдать приказы

МОНСТРЫ 6

БЕЗУМНЫЕ ТВОРЕНИЯ

Булетта

одиночка, гигантская, искусственная

Укус (урон к10+5, пробивание 3) 20 ОЗ 3 броня

взмах меча, мощный

Особые качества: подкапывание

Опытный страж каравана знает, насколько важно прислушиваться к предупреждениям разведчиков и часовых. После объявления тревоги жизнь от смерти отделяет лишь несколько секунд. На каждый сигнал — свой ответ: услышав крик «орки», доставай оружие и готовься к кровавой схватке, а «разбойники!» означает, что ещё можно договориться. Но есть один сигнал, который всегда говорит, что пришло время бросить всё и гнать во весь опор на возвышенность, погоняя кнутом свою лошадь. «Подземная акула!» **Инстинкт:** проглатывать

- Затащить добычу в неровный туннель
- Вырваться из-под земли
- Заглотнуть целиком

Гираллон

одиночка, гигантский

Рвущие руки (урон к10+5) 20 ОЗ 1 броня

удар копья, мощный

Особые качества: несколько рук

К нему взывает стук барабанов в джунглях. Его манят куском мяса на жертвенном камне. Его называют гираллоном — именем из языка древних королей, которые вывели это чудище. Некоторые говорят, он выше дома. Покрыт мехом цвета слоновой кости, а его клыки подобны ятаганам. Четыре руки? Шесть? Слухи сложно проверить. Каждый год какой-то исследователь отправляется в джунгли по местным деревням в поисках обезьяны, и возвращается уже другим человеком, но никогда — с трофеем. А барабаны всё гремят. **Инстинкт:** царить

- Ответить на жертвенный зов
- Изгнать из джунглей
- Бросить кого-то

Голем из плоти

орда

Мелкие когти и зубы (урон к6+2) 3 ОЗ 0 броня

взмах меча, мощный

Особые качества: множество частей тела

Украденные фрагменты и части тел. Раскопки могил в поисках руки, ноги, другой головы (прошлая развалилась слишком быстро). Даже са-

мый скромный чародей-недоучка может обойтись подручными материалами, и, с толикой творчества, создание жизни внезапно доступно не только Коллегии. Да. Мы им покажем. **Инстинкт:** жить

- Следовать приказам
- Отцепить часть тела

Дерро

орда, коварный, разумный, организованный

Кирка (урон к6) 3 ОЗ 2 броня

взмах меча

Особые качества: телепат

Многие считают, что все зловредные волшебные монстры сотворены чародеями. Что утроба каждого зловещего эксперимента — коллегии и башни магов. Но ошибки совершают и глубоко под землёй. Дерро —ошибка давно забытого алхимика гномов. Зато сами дерро всё помнят. Искажённых и полных ненависти, их легко опознать по раздутым черепам, которые распирает слишком разросшийся мозг. Они не разговаривают вслух, общаясь друг с другом мысленно, замышляя в безмолвной тишине сладчайшую месть — месть творения своим творцам.

Инстинкт: заменить гномов

- Заполнить разум чуждыми мыслями
- Захватить власть над разумом зверя

Железный голем

группа, крупный, искусственный

Железные кулаки (к8+5 урона) 10 ОЗ 3 броня

взмах меча, удар копья, мощный

Особые качества: металлический

Любой големщик и механомаг в королевствах знает, что железный голем — основной продукт искусства чар. Хотя железный — неточное описание. Этих стражей изготавливают из многих металлов: стали, меди, и в редких случаях, золота. В равной мере искусство и наука, создание качественного голема — столь же уважается в королевствах труд, как возведение нового моста или строительство замка в горах. Немигающий страж и верный защитник, железный голем существует, чтобы служить, вечно следуя приказам. Любой чародей, достойный своего звания, умеет их делать. Если может позволить себе материалы.

Инстинкт: служить

- Неумолимо следовать приказу
- Использовать встроенный инструмент или приспособление

Кракен

одиночка, гигантский

Гигантские щупальца (урон к10+5) 20 ОЗ 2 броня

удар копья, мощный

Особые качества: подводный

Цефало-что? Нет, парень. Не кракен, а Кракен. Не знаю, какой чуши научили тебя в той школе, откуда ты явился, но здесь мы уважаем Ненасытного. Да, так мы уважительно называем его: Ненасытный из Бездны. Это не бог, хотя у нас есть и они. Это кальмар! Огромный кальмар с щупальцами толще бочки и глазами размером с полную луну. Ненасытный — он хитрый. Знает, когда напасть: когда ты слишком пьян, или устал, или закончилась чистая вода, вот тогда он приходит по твою душу. Нет, я ни разу его не видел. Я ведь жив, не так ли? **Инстинкт:** править океаном

- Утащить человека или корабль в водную могилу
- Опутать щупальцами

Ксорн

одиночка, крупный, искусственный

Пасть (урон к10) 12 ОЗ 2 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: подкапывание

Элементаль, созданный гномами для сбора мусора. На вид — как мусорное ведро с торчащими руками, скармливающими излишки камней его пасти. Ксорны пожирают камень, выделяя тепло и свет. Идеальное средство для работы в шахте или карьере. Но если один из них затеряется в канализации под городом или под основанием замка, ждите беды. Они будут жрать и жрать, пока внизу не останется провал, который обязательно приведёт к обвалу. А ксорн затем переберётся на новое место. Спросите Буррина, сына Фьйорнвальда, изгнанника из своего клана. Спорю, он поделится историей о ксорне. **Инстинкт:** поедать

- Поглотить камень
- Выделить жар и свет

Мантикора

одиночка, крупная, искусственная

Жало (урон к10+1, пробивание 1) 16 ОЗ 3 броня

взмах меча, удар копья, месиво

Особые качества: крылья

Если химера — это первый шаг на пути во тьму, то мантикора — дверь, которую, однажды распахнув, никогда не закрыть. Лев, скорпион, кры-

лья змея. Их сложно, но вполне реально поймать — это просто животные. Бесчеловечным же создание мантикоры делает финальный компонент: шипящее от ярости лицо чудища. Неважно, молодое оно или старое, мужчины или женщины — это лицо человека, привязанного к мантикоре тёмной магией. От разума хозяина лица ничего не остаётся (может, оно и к лучшему), но эти монстры рождаются из людских страданий. Неудивительно, что они так любят убивать. **Инстинкт:** убивать

- Отравить
- Разорвать на куски

Пегас

группа, искусственный

Острые копыта (урон к8) 10 ОЗ 1 броня

взмах меча

Особые качества: крылья

Не думайте, что каждое искусственное существо — это жуткое страшилище. Не все они состоят из щупалец, криков, крови и подобного. Вот, например, это благородное создание. Прелесть, правда? Восхитительный белый скакун с крыльями лебедя. Он не кажется способным летать, но летит. Эльфы по-своему чудотворцы. Пегасы даже могут размножаться — вот чистота работы эльфийской магии. Пегасы вылупляются из небольших хрустальных яиц и привязываются к своему всаднику навечно. Верьте мне — в мире ещё осталась красота. **Инстинкт:** поднимать в воздух

- Подняться с наездником в воздух
- Дать наезднику преимущество

Растворитель

одиночка, крупный, искусственный

Кислота (урон к10+1, игнорирует броню) 16 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: выделяет кислоту

Всё в порядке, волшебные эксперименты — наука неточная. На каждого прекрасного пегаса приходится создание-недоделка, выглядящее не так, как задумывалось. Мы понимаем. Гибрид слона с гоблином, который казался отличной идеей. Желатиновый драконец. Просто примеры. Мы никого не осуждаем. Вообще, у нас есть нечто как раз для этого случая. Мы называем его «растворитель». Выглядит необычно, я знаю, да и запах не лучший, однако эта штука пожирает магию, словно Свенлофф-Толстяк — свой эль. В следующий раз, когда произойдёт казус,

задайте растворителю направление — и ваши проблемы улетучатся. Просто приглядывайте за ним. На прошлой неделе чёртова штука сожрала мой жезл. **Инстинкт:** переваривать

- Разъесть
- Питаться

Ржавильщик

группа, искусственное

Едкое касание (урон к8, игнорирует броню) 6 ОЗ 3 броня

взмах меча

Особые качества: едкое касание

Очень характерно выглядящее существо. Вроде бы, похоже на красноватого сверчка. Во всяком случае, у него длинные сверчковые ноги. Как я понимаю, они слепы — они ориентируются своими длинными пушистыми усами. Ими же и питаются, перебирая кучи металла в поиске лучших кусков. Им безразличен вид металла, даже слабое касание ржавильщика превращает любой из них в ржавые хлопья. Магия может выдержать дольше, но если ржавильщик начал есть — итог один. Одни боги знают, откуда взялись эти создания, но они настоящее проклятье, если вы цените свои вещи. **Инстинкт:** разлагать

- Обратить металл в ржавчину
- Обрести силу, отведав металла

Совомедведь

одиночка, искусственный

Когти (урон к10) 12 ОЗ 2 броня

взмах меча

Тело медведя. Перья совы. Клюв, когти и великолепное ночное зрение. Как не полюбить такое чудо? **Инстинкт:** охотиться

- Напасть из темноты

Химера

одиночка, крупная, искусственная

Укус (урон к10+1) 16 ОЗ 1 броня

удар копья

Химера — это хорошо известное и описанное чудище, процесс создания которого известен в подробностях. И тома гильдии магов, и знаменитые страницы «Собрания существ Куллейны» сходятся в том, что представляет собой химера. Две третьих львицы, одна треть змеи, голова козы и вся мощь магии, которую создатель способен вложить. Ритуал может отличаться, как и пара деталей — более творческие волшебники

могут, например, заменить огненное дыхание кислотным. Неважно, используют ли её для охраны, как убийцу или просто как орудие хаоса, химера — это худший сорт отродья: своим существованием она бросает вызов самой природе. **Инстинкт:** исполнять приказы

- Изрыгнуть огонь
- Сбить с ног
- Отравить

Эттин

одиночка, крупный, искуственный

Палица (урон к10+3) 16 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья, мощный

Особые качества: две головы

Что может быть лучше взбешённого, тупого холмового великана? Взбешённый, тупой холмовой великан с двумя головами. Действительно, отличная идея. Пять баллов. **Инстинкт:** крушить

- Атаковать двух противников одновременно
- Защитить своего создателя

Эфирный вор

одиночка, коварный, планарный

Украденный кинжал (м[2к8] урона) 12 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: подкапывание

Вещи пропадают. Носок, серебряная ложка, кости покойной матери. Мы виним горничную, невезение, или секундную забывчивость, и жизнь продолжается. Нам не дано узнать истинную причину этих пропаж — похожую на паука тварь с человеческими руками и глазами, голубыми как глубокий эфирный план, с которого она родом. Мы никогда не увидим гнездо, которое она плетёт из серебряной астральной паутины и украденных предметов, сплетённых в безумный узор. Мы никогда не увидим, как она собирает коллекцию костей пальцев полурозликов, украденных из рук спящих. Нам везёт. **Инстинкт:** красть

- Унести что-то важное в иномирное логово
- Отступить на эфирный план
- Использовать предмет из логова

МОНСТРЫ 7

ЧРЕВО МИРА

Аболет

группа, разумный, гигантский

Щупальце (урон к10+3) 18 ОЗ 1 броня

удар копья

Особые качества: телепат

Глубоко под поверхностью земли, в пресноводных морях, не видевших света солнца, обитают аболеты — рыбы размером с китов со странными, покрытыми слизью щупальцами-наростами, которыми те ощупывают лишённые света берега. Им служат рабы, лишённые разума и жизненной силы мощью чуждой психики аболетов: слепые жертвы-альбиносы любой расы, которой не посчастливилось наткнуться на этих существ. Они плетут заговоры друг против друга там, в глубине, а тем временем их верные слуги копают вверх, к поверхности. Когда-нибудь они её достигнут. А пока аболеты грезят, и направляют силы своих бледных прислужников. **Инстинкт:** повелевать

- Вторгнуться в разум
- Обернуть прислужников против врагов
- Начать воплощение замысла

Апокалиптический дракон

одиночка, гигантский, волшебный, божественный

Укус (б[2к12]+9 урона, пробивание 4)

удар копья, мощный, месиво 26 ОЗ 5 броня

Особые качества: металлическая чешуя в дюйм толщиной, крылья, сверхъестественное знание

Конец всего наступит в пламени, пожирающем деревья, землю и сам воздух. Оно прольётся на равнины и горы не из-за изнанки мира, но изнутри его. Порождённый чревом глубочайшей земли, восстанет Дракон, которому суждено уничтожить мир. После его пришествия всё сущее станет прахом и желчью, а весь свет — безжизненной, тлеющей оболочкой былого, дрейфующей по планарному пространству. Говорят, что поклоняться Апокалиптическому Дракону — значит познать безумие. Говорят, что полюбить его — значит познать забвение. Пробуждение грядёт. **Инстинкт:** уничтожить мир

- Начать природную катастрофу
- Выдохнуть стихии
- Действовать с совершенным предвидением

Порождение Хаоса

одиночка, аморфный

Хаотическое касание (урон к10) 19 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: форма хаоса

Изгнанный из города сектант находит пристанище в сёлах и деревнях. Обнаруженный там, он убегает в холмы и выскребает символы веры на пещерных стенах. Найденный снова и загнанный ножом и факелом в глубины, он пробирается всё ниже и ниже, пока, в глубочайших местах, он не сбивается с пути. Сначала он забывает своё имя. Потом он забывает свой облик. Боги хаоса, почитаемые им, благословляют его новую форму. **Инстинкт:** подрывать существующий порядок

- Переписать реальность
- Выпустить хаос из заточения

Чуул

группа, крупный, осторожный

Когти (урон к8+1, пробивание 3) 10 ОЗ 4 броня

взмах меча, удар копья, месиво

Особые качества: амфибия

Ваш худший кошмар о морепродуктах, воплотившийся в жизнь: жестокая разновидность получеловека-полурака, проклятая примитивным разумом и одарённая парой острых, словно бритва, клешней. В вонючих водах пещер скрываются необычные чудища, давно забытые, и чуул — одно из них. Если столкнётесь с ним, ваша лучшая защита — тяжёлая палица, чтобы разбить панцирь, и, может быть, немного чесночного масла. Ммм. **Инстинкт:** разрезать

- Раскусить что-то на две части могучими клешнями
- Отступить в воду

Глубинный эльф-убийца

группа, разумный, организованный

Отравленный клинок (урон к8, пробивание 1) 6 ОЗ 1 броня

взмах меча

Всё началось сложно, не как в войнах из-за религии или земли. К великому расколу среди эльфов привёл не спор двух королев. Причиной была печаль. Угасание мира, вызванное низшими расами. Слава всего, что было создано эльфами, пошла трещинами, как стекло, и тогда одни решили отдалиться от мира: сломленные печалью, эльфы отвернулись от гномов и людей. Однако нашлись и те, кого одолело иное чувство, неведомое ранее эльфам. Злоба. Она переполнила их, исказила, и они

обратились против своих слабых родичей. После великого исхода под землю некоторым удалось выжить. Часть всё ещё прячется среди нас со смазанными паучьим ядом клинками, неся причудливое наказание — эльфийскую месть. **Инстинкт:** ненавидеть расы поверхности

- Отравить
- Выпустить древнее заклинание
- Позвать подмогу

Глубинный эльф — мастер клинка

группа, разумный, организованный

Шипованный клинок (б[2к8]+2 урона, пробивание 1)

взмах меча

6 ОЗ 2 броня

Глубинные эльфы потеряли сладость и спокойное миролюбие своих светлых родичей давным-давно, но они не утратили своей ловкости. Они передвигаются со скоростью и красотой, которая заставила бы заплакать любого воина. Они тренировались во тьме. Их фехтовальное искусство пропитано жестокостью, которой дали волю. На смену сверкающим копьям эльфийских воинов поверхности пришли шипованные клинки и кнуты. Мастера меча кланов глубинных эльфов стремятся не просто убить, но заставить врага страдать каждой своей атакой. Их монетой стали ненависть и боль. **Инстинкт:** наказывать неверных

- Причинить невероятную боль
- Воспользоваться преимуществом темноты

Глубинный эльф-священник

одиночка, божественный, разумный, организованный

Кара (урон к10+2)

взмах меча, удар копья

14 ОЗ 0 броня

Особые качества: божественная связь

Духи деревьев и леди солнца находятся далеко, далеко от пристанища глубинных эльфов под землёй. Но они нашли новых богов, ожидающих возвращения своих чад. Божеств пауков, грибных лесов и чудовищ, перешёптывающихся в запретных пещерах. Глубинные эльфы, тесно связанные с окружающим миром, внимали своим новым богам, обретя новый источник силы. Ненависть, воззвавшая к ненависти, связала их мрачным союзом. Даже среди этой злобной братии нашлось место верности. **Инстинкт:** нести возмездие богов

- Сплести заклинание ненависти и злобы
- Воодушевить глубинных эльфов
- Передать знания богов

Дракон

одиночка, гигантский, ужасный, осторожный, накопитель

Укус (б[2к12]+5 урона, пробивание 4) 16 ОЗ 5 броня

удар копья, месиво

Особые качества: стихийная кровь, крылья

Они — величайшее и самое жуткое из того, что может предложить этот мир. **Инстинкт:** царить

- Подчинить стихию своей воле
- Потребовать дань
- Действовать с презрением

Серый рвач

одиночка, крупный

Разрывающие когти (урон к10+3) 16 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья, мощный

Сам по себе рвач является силой полного уничтожения. Гигантская кожистая тварь с пастью несокрушимых зубов и столь же острыми когтями, рвач наслаждается лишь разрыванием всего на куски: камень, плоть или сталь — не имеет значения. Однако, серый рвач редко встречается в одиночку. Они привязываются к другим созданиям: некоторые — при рождении, некоторые — уже будучи взрослыми. Серый рвач будет идти за тем, к кому привязался, по пятам, принося им подношения мяса и защищая по ночам. Найти свободного рвача - значит обеспечить себе гарантированное богатство. Конечно, если ты сможешь выжить, чтобы его продать. **Инстинкт:** служить

- Разорвать на куски

Магмин

орда, разумный, организованный, накопитель

Раскалённый молот (к6+2 урон) 7 ОЗ 4 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: огненная кровь

Внешне похожие на гномов и столь же трудолюбивые, магмины — одни из глубочайших обитателей подземелий. Они живут в городах из латуни и обсидиана, возведённых возле расплавленного ядра планеты, и посвящают свою жизнь ремеслу, особенно ремеслу огня и связанным с ним магическим предметам. Угрюмые и загадочные, они нечасто снисходят до разговора с гостями у своих ворот, даже если те нашли способ выжить в адской жаре. При этом, больше всего на свете они ценят искусно сделанный предмет, а стать учеником кузнеца магминов — значит овладеть тайнами, неведомыми кузнецам с поверхности.

Как и многое другое, визит к магминам — опасная игра с высокими ставками. **Инстинкт:** творить

- Предложить сделку или обмен
- Нанести удар огнём или магией
- Предоставить необходимый предмет за оплату

Минотавр

одиночка, крупный

Топор (урон к10+1) 16 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: безошибочное чувство направления

Голова человека, тело быка. Нет, подождите, я всё перепутал. Голова быка и тело человека. Иногда подковы? Так ли это? Я помню, что прошлый король говорил что-то про лабиринт? Чёрт возьми! Знаете, я не могу думать под таким давлением. Что это было?! Боги, кажется, он приближается... **Инстинкт:** заточать

- Запутать
- Заставить заблудиться

Нага

одиночка, разумная, организованная, волшебная, накопитель

Укус (урон к10) 12 ОЗ 2 броня

взмах меча, удар копья

Амбициозные и территориальные прежде всего, наги редко обходятся без отлично организованного и коварного культа последователей. Вы заметите их следы во многих горных селениях: змеиный знак, начертанный на стене таверны, или сожжённая до основания местная церковь. Пропажи людей в шахтах. Мужчины и женщины, носящие знак змея. В сердце всего этого находится нага: существо древней расы, павшей в забвение, но всё ещё гордо держащее человеческую голову над свернувшимся в кольцах змеиным телом. Существует множество разновидностей этих существ, различающиеся своим происхождением и назначением, но все они — коварные интриганы и волшебники, с мощью которых стоит считаться. **Инстинкт:** возглавлять

- Отправить последователя на смерть
- Использовать магию древних
- Предложить сделку или договор

Саламандра *орда, крупный, разумный, организованный, планарный*
Огненное копьё (б[2к6]+3 урона) 7 ОЗ 3 броня
взмах меча, удар копья, близко
Особые качества: подкоп

Раскопки обнаружили то, что в отчётах назвали базальтовыми вратами. Чёрный камень, покрытый расплавленными рунами. Когда его выкопали, маги объявили его неактивным, но дальнейшие сведения показали, что это они ошиблись. Пропала вся экспедиция. Когда мы прибыли, ворота сияли. Их свет заполнял всю пещеру. Уже со входа мы видели, что всё пространство заполнено этими созданиями — подобными людям с красной и оранжевой кожей. Высокими, словно людоеды, но со змеиными хвостами вместо ног. Они были одеты, к тому же: некоторые — броню из чёрного стекла. Я хотел отступить, но сержант не слушал. Вы уже прочли о том, что произошло дальше, сир. Я знаю, что я единственный, кому удалось выжить, но мои слова истинны: врата открыты. И это только начало! **Инстинкт:** пожирать в пламени

- Призвать стихийное пламя
- Растопить ложь

МОНСТРЫ 8

ПЛАНАРНЫЕ СИЛЫ

Адская гончая

группа, планарная, организованная

Обжигающий укус (к8 урон) 10 ОЗ 1 броня

взмах меча

Особые качества: теневая шкура

Когда должник не платит, а кредитор теряет терпение, он шлёт кого-то вдогонку. Думаете, внизу дела обстоят иначе? Коллекторы ада — это воющая стая теней, пламени и когтей, ведомая звуком охотничьего рога. Они не остановятся. От них не убежать. **Инстинкт:** преследовать

- Преследовать, невзирая на преграды
- Выдохнуть пламя
- Призвать силы Ада к своей цели

Ангел

одиночка, пугающий, божественный, разумный, организованный

Огненный меч (б[2к10]+4, игнорирует броню) 18 ОЗ 4 броня

взмах меча

Особые качества: крылья

И было сказано, что небеса разверзлись, и ангел предстал перед Авраль в виде её перворождённой дочери, прекрасной, с эбеновой кожей и золотыми очами, и застенала Авраль, узрев сие. «Не бойся», — повелел ангел. «Ступай в селения, что грезились тебе волею моей, и покажи им слово, что начертал я на душе твоей». Авраль, заливаясь слезами, согласилась свершить это. И взяла она скрижали и меч, и пошла в селения, и жажда крови была на устах её, ибо словом, что начертал ангел на душе Авраль, было «Убить». **Инстинкт:** провозглашать волю богов

- Принести видение или пророчество
- Побудить смертных к действию
- Разоблачить грех и несправедливость

Бес

орда, планарный, организованный, разумный

Огненный плевок (урон к6, игнорирует броню) 7 ОЗ 1 броня

взмах меча, близко, далеко

Эти мелкие демоны-лазутчики часто становится первыми слугами начинающих чернокнижников. Они, как паразиты, плодятся в тайных обществах магов, пьют зелья, пока за ними никто не смотрит, и гоняют слуг и питомцев маленькими вилами. К счастью, подчинить или изгнать эту пародию на истинных демонов несложно. **Инстинкт:** пакостничать

- Передать весточку в Ад
- Проказничать

Эти людишки наскучили мне.
— Зод, Супермэн 2

Джинн

группа, крупный, волшебный

Пламя (урон к8+1, игнорирует броню) 14 ОЗ 4 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: состоит из огня

Прекрати тереть лампу, глупец. И где ты вычитал этот бред, будто она исполнит твои желания? Я привёл тебя сюда, чтобы показать суть. Взгляни на эту фреску. На ней древний город. Настоящий. Он назывался Маджилис, и был возведён из меди духами. Им служили големы и человеческие наложницы, и, говорят, в те дни ты и правда мог обменять год жизни на услугу джинна. Мы здесь не ради сокровищ, глупец.. Мы здесь, чтобы учиться. Джинны всё ещё посещают эти места. Чтобы знать, как себя вести, надо понять их прошлое. Они сильны, горды и капризны, и ты должен понимать их, если надеешься пережить призыв. А сейчас передай мне лампу и мы зажжём её: уже темнеет, а эти руины опасны по ночам. **Инстинкт:** гореть вечно

- Даровать могущество за соответствующую плату
- Призвать на помощь силы Медного города

Искуситель

одиночка, коварный, планарный, запасливый

Спрятанный кинжал (м2к8 урона) 12 ОЗ 0 броня

взмах меча

Конечно же, друг мой, ты знаешь, ради чего я здесь. Ты знаешь, кто я. Ты произнёс слова, пролил кровь, смог соблюсти инструкции почти до буквы. Почти. Твоё произношение хромает, но это ожидаемо. Я пришёл, чтобы дать тебе всё, о чём ты мечтал, друг мой. Слава, любовь, деньги? Всё это мелочи, когда в твоём распоряжении есть вся сокровищница Ада. Сотри шок с лица — ты отлично знал, на что шёл. У тебя есть одна ценность, которую мы жаждем. Пообещай её нам, и, поверь мне, весь мир склонится перед твоими ногами. **Инстинкт:** торговаться

- Предложить сделку с печальными последствиями
- Найти что-нибудь на обмен в адских сокровищницах
- Продемонстрировать могущество

Квазит

орда, планарный

Адское оружие (к6 урон) 7 ОЗ 2 броня

взмах меча

Особые качества: изменяемый облик

Бес, но с толикой честолюбия. Квазиты — рядовые демонических легионов, вооружённые когтями, клыками или крыльями, или хоть чем-то, дающим малейшее превосходство над адскими сородичами. Чернокнижники часто подчиняют их для переноски тяжестей, строительства мостов или охраны башен. Квазит способен принимать множество обличий, одинаково неприятных. **Инстинкт:** служить

- Атаковать с самозабвением
- Причинять боль

Шипастый дьявол

одиночка, крупный, планарный, пугающий

Шипы (к10+3 урон, пробивание 3) 16 ОЗ 3 броня

взмах меча, удар копья, месиво

Особые качества: шипастый

Существуют тысячи разновидностей демонов, если не больше. Одни встречаются часто, другие уникальны. Каждый раз, когда инквизиторы встречают новую, её заносят в Кодекс Мучителей. Знание расходится по аббатствам в надежде, что ужасы подобного вида больше не найдут пути в мир. Шипастый дьявол давно известен братьям и сёстрам инквизиции. Он появляется в местах великой резни или в результате ошибки призывающего. Этот демон, покрытый острыми колючками, упивается льющейся кровью, насаживая своих жертв целиком или по частям на свои шипы. Жесток, но, помимо резни, не на многое способен. Низкий приоритет инквизиции. **Инстинкт:** терзать плоть и проливать кровь

- Пронзить врага
- Убивать без разбора

Кошмар

орда, крупный, волшебный, ужасный, планарный

Копыта (урон к6+1) 7 ОЗ 4 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: тень и пламя

Кони этого табуна берут начало от сделки, заключённой в дни, когда Выжженные степи ещё были заселены. По ним странствовали кочевники, как говорят, рождавшиеся в седле. Один из них, чтобы возвыситься над собратьями, заключил договор с низшей силой, отдав своих лучших

лошадей. Конечно, он обрёл власть — но чего стоит тысячелетняя империя, когда жизнь человека так коротка? Сейчас отродья бездны восседают на лучших конях, виданных миром. Лоснящиеся бока и гривы из пламени: вот каковы скакуны Ада. **Инстинкт:** мчаться во весь опор

- Окутать наездника адским пламенем
- Отогнать противника

Лярва

орда, планарный, коварный, разумный

Слизь (м[2к4] урона) 10 ОЗ 0 броня

взмах меча

Узревшие Нижние Планы в видениях и сохранившие рассудок говорят о бесчисленных массах этих несчастных мучеников. Личинки с лицами мужчин и женщин, плачущие о спасении среди адского пекла. Иногда их можно выманить через разрыв в планарной ткани, и они врываются в наш мир, извиваясь от боли. Оказавшись здесь, всю свою мимолётную жизнь они распространяют несчастья и болезни, после чего гибнут, оставляя лишь кровавую жижу. Неплохо мотивирует творить добро при жизни, не так ли? **Инстинкт:** страдать

- Переполнить отчаянием
- Умолять о милосердии
- Привлечь внимание зла

Неизбежный

группа, крупный, волшебный, осторожный, аморфный, планарный

Молот (урон к10+1) 21 ОЗ 5 броня

взмах меча, удар копья

Особые качества: состоит из порядка

У всего в мире есть свой конец. Даже реальность кровоточит от разрезов клинка энтропии. На грани самого Времени стоят неизбежные. Массивные, могучие и словно сотканные из звёздной материи, неизбежные вмешиваются лишь когда магия или катастрофы нарушают полотно судьбы. Если какой гордец бросает вызов законам реальности, неизбежный вступает в игру, чтобы восстановить ход событий. Говорят, что непоколебимые, почти неуязвимые к ударам смертных и абсолютно непостижимые неизбежные — это всё, что останется от вселенной, когда долгая нить времени придёт к концу. **Инстинкт:** хранить порядок

- Оборвать заклинание или эффект
- Навязать закон, людской или естественный
- Показать отблеск судьбы

Деймон слова

одиночка, планарный, волшебный

Инстинкт: распространять своё слово

Вся магия смертных: заклинания, молитвы, формулы, песни — это просто слова. Буквы, слова, предложения и синтаксис слагаются в язык, которым можно выразить целый мир. Словами мы можем заставить плакать или восхвалять, можем рисовать картины и доносить сокровенные желания богам. Неудивительно, что в этой силе заключено намерение. Что каждое произнесённое нами слово, наделённое смыслом и чувствами, может породить своего рода неосознанный призыв. Деймоны, появляющиеся, чтобы служить особому слову, призываются случайно, появляются неожиданно и существуют недолго. Да, они капризны, непредсказуемы и опасны — но деймоны некоторых слов могут быть чрезвычайно полезны.

- Применить заклинание, связанное со своим словом
- Привнести своё слово в изобилии

Тарраска

одиночка, гигантская, планарная

Особые качества: абсолютная неуязвимость

Тарраска. Непобедимое титаническое чудище, пожиратель городов, заглатывающая рыцарей, лошадей и корабли целиком. Создание, не виданное в эту эпоху, но являющееся героем множества легенд. Сквозь каждую из них красной нитью проходит один факт: тарраску невозможно убить. Ни один клинок не способен пробить её прочный панцирь, и ни одно заклинание не способно преодолеть щит, которым она обладает. Те же легенды говорят, что лишь воля чистой души способна вновь погрузить её в сон, однако мы можем лишь молиться, чтобы нам никогда не довелось узнать, что это значит и где, во имя богов, можно её найти. Тарраска спит. Где-то на окраинах границы миров, она спит. Пока. **Инстинкт:** пожирать

- Заглотнуть целиком человека, отряд или место
- Изрыгнуть остаток давным-давно проглоченного места

Цепной дьявол

одиночка, планарный

Удушение (урон к10, игнорирует броню) 12 ОЗ 3 броня

взмах меча, удар копья

Думаете, фраза «затащить в ад» — это образное выражение? К несчастью, в отношении цепного дьявола она буквальна. Он предстаёт перед каждой новой жертвой в новом обличии, но цель у дьявола всегда

одинаковая — спеленать жертву витками своих цепей и уволочь её для истязаний. Иногда он принимает облик человекоподобной массы крючьев, цепей из разнообразных звеньев и ржавого железа. Иногда он выглядит, как мяч из сплетения верёвок, водорослей, или перепутанных окровавленных простыней. Итог один. **Инстинкт:** захватывать

- Захватить в плен
- Вернуться туда, откуда пришёл
- Пытать с упоением

Элементаль концепции *одиночка, коварный, планарный, аморфный*

Особые качества: идеализированная форма

Иные миры не столь буквальны, как наш. В стихийном Хаосе существуют проявления более загадочных материй, чем воздух и вода. Там реки времени бьются о берега кристаллизованного страха. Мрачные бури кошмаров нарушают спокойствие освещённого смехом неба. Иногда духов этих мест можно привлечь и в наш мир, хотя они бесконечно менее предсказуемы и понятны, чем обычные огненные или земляные элементали. Куда легче и ошибиться — можно призывать элементаля богатства и обнаружить, что на зов пришёл элементаль убийства. **Инстинкт:** совершенствовать свою концепцию

- Воплотить в жизнь концепцию в чистейшем виде

МОНСТРЫ 9

ЖИТЕЛИ КОРОЛЕВСТВ

Авантюрист

орда, разумный

Меч (урон к6) 3 ОЗ 1 броня

взмах меча

Особые качества: неисчерпаемый энтузиазм

Отбросы, вот они кто. Отряд вооружённых людей вальяжно вваливается в город, потрясая магией и мускулами, которых, наверняка, хватит, чтобы переломать всё в округе. Тащат золото мешками, с которых ещё стекает кровь бедняги, убитого ради добычи. По мне так это ходячее экономическое фиаско, подтачивающее шаткое равновесие. Опасные, непредсказуемые бродяги и убийцы. Как, ты один из них? Беру свои слова назад. **Инстинкт:** искать приключений или умереть в попытке

- Ввязаться в безрассудную затею
- Действовать импульсивно
- Поделиться рассказом о прошлых подвигах

Аристократ

Может, их положение дано свыше? И поэтому их власть и золото переходят наследникам? Или это уловка магии крови. Пока крестьянин утирает пот с лица, аристократ облачён в лучшее, что можно купить за деньги. Говорят, каждому своя ноша, только одни всю жизнь таскают камни, а другие — свой вес в золоте. Такова жизнь. **Инстинкт:** править

- Отдать приказ
- Предложить награду

Бунтовщик

Топор (к6 урона) *орда, разумный, организованный*

взмах меча 3 ОЗ 1 броня

В сельской местности их бы осудили, изгнали или убили, но в городах полно укромных уголков. Они прячутся по сырым подвалам, согнувшись над картами, и строят планы по свержению гнилой системы. Словно крысы, они подтачивают основы порядка, чтобы заменить его новым, или обрушить целиком. Грань между переменами и анархией тонка. Пока одни пытаются идти по ней, другие мечтают сжечь всё в пламени революции. Средства бунтовщика — маскировка, кинжал во тьме или брошенный факел. Клеймо анархиста страшит знать, а причина страха — эти мужчины и женщины. **Инстинкт:** нарушать порядок

- Умереть во имя идеи
- Вдохновить других

Вор-полурослик

одиночка, небольшой, разумный, скрытный, коварный

Кинжал (м[2к8] урона)

взмах меча

12 ОЗ 1 броня

С одной стороны, глупо судить о людях по тому, что они хорошо умеют. С другой стороны, вещи надо называть своими именами, не так ли? Хотя, может быть, добрые, спокойные и милые полурослики достаточно умны, чтобы не менять свои уютные норы на трущобы и таверны мира людей. Возможно, они хотят срезать твой кошелёк за то, что ты обозвал их полуросликами: эта кличка нравится не всем. Или они мошенничают, изображая просящего подаяние ребёнка — и высокомерие не даёт тебе заметить разницу, пока не окажется слишком поздно. Это неважно. Они смоются с твоим кошельком ещё до того, как ты поймёшь, что сам виноват. **Инстинкт:** прожить жизнь в украденной роскоши

- Украсть
- Изобразить дружелюбие

Знахарь

волшебный

Не только странствующие мудрецы, таящиеся в склепах некроманты и колдуны из древних родов владеют тайными искусствами. Обычные старики и старухи бывают достаточно хитры, чтобы овладеть парочкой трюков. Погоня за знаниями, может, и сделала их слегка сумасбродными, но если вам нужно снять проклятье или доказать любовь, вполне возможно, знахарь поможет. Если найдёте его прогнившую хижину на болоте и заплатите назначенную цену. **Инстинкт:** учиться

- Применить почти подходящее заклинание за оплату
- Заключить сделку за пределами своих способностей

Король разбойников

одиночка, разумный, организованный

Верный нож (б[2к10] урона)

взмах меча

12 ОЗ 1 броня

Лучше править в Аду, чем прислуживать на Небесах, верно? **Инстинкт:** предводить

- Выдвинуть требование
- Вымогать
- Свергнуть власть

Крестьянин

Покрытый грязью, угнетённый, в самом низу великой лестницы бытия. Мы все стоим на плечах тех, кто выращивает еду в полях. У одного крестьянина дела могут идти лучше, чем у другого, но ни тот, ни другой в жизни не увидит даже одной золотой монеты. По ночам они мечтают, как однажды сразятся с драконом и спасут принцессу. Не делайте вид, что не были одним из них, авантюрист, до того как потеряли последние остатки здравого смысла. **Инстинкт:** сводить концы с концами

- Умолять о помощи
- Предложить простую награду и благодарность

Охотник

Потрёпанный лук (урон к6)

близко, далеко

Леса служат домом не только для рогатых и чешуйчатых чудищ. Там живут и люди — те, кто чувствует в воздухе запах крови и одевается в шкуры своей добычи. С верным ли луком, купленным во время редкой вылазки в город, или самодельным ножом из кости и жил в руках, у них куда больше общего со зверьми, которых они выслеживают и добывают, чем с жителями городов и деревень. **Инстинкт:** выживать

- Принести новости из глуши
- Убить чудовище

Первосвященник

К первосвященникам и аббатиссам относятся с благоговением. Воздают ли они дань Уртухаку, богу мечей, или шепчут тихие молитвы Намии, любимой дочери мира, им ведомо такое, о чём нам никогда не узнать. Боги говорят с ними так же, как с вами — торговец на рынке. Поэтому когда хранители-тайны-и-многое-ведающие идут по улице в своих блестящих одеждах, мы держимся на почтительной дистанции. **Инстинкт:** предводить

- Установить божественный закон
- Открыть небесные тайны
- Поручить богоугодное дело

Послушник

Не каждому дано стать первосвященником. Не всякий достоин держать в руках Белый Шпиль. Так что я драю пол. Хтоническому вседержителю не нравятся грязные полы, так? Говорили, что служба — это просветление и чудеса. Ерунда. Это колени в царапинах и мозоли на ладонях. И почему я не пошёл в странствующие священники? **Инстинкт:** преданно служить

- Следовать догмату
- Предложить награду на небесах за дела в этом мире

Рыцарь

одиночка, разумный, организованный, осторожный

Меч (б[2к10] урона) 12 ОЗ 4 броня

взмах меча

Какой мальчишка, оказавшись на великом турнире, не налегает на перила, ослеплённый отражающимся от сверкающих доспехах светом, и не мечтает сам оказаться закованным в сталь, чтобы ехать верхом во имя короля и королевы? Какой крестьянский юноша с одной буханкой хлеба и хромой кобылой за душой не мечтает променять их на копьё и знамя? Рыцарь может быть святым воином, верным клинком или даже злодеем, но для тех, кто обращает на него взор, он всегда будет символом. Рыцарь — звучит гордо. **Инстинкт:** жить согласно кодексу

- Следовать моральному кодексу
- Повести солдат в бой

Разбойник

орда, разумный, организованный

Кинжал (урон к6) 3 ОЗ 1 броня

взмах меча

Разбой — это часто от отчаяния. Когда наступают трудные времена, остаётся только раздобыть оружие и сбежать в леса, вступив в шайку. Браконьерство, грабёж на большой дороге, мошенничество, обман, и жестокие убийства — что ж, всем нам нужно что-то есть, так что можно ли их винить? В сердцах некоторых, конечно, таится зло, но кто сказал, что утолить свои низменные порывы — не голод в своём роде? Впрочем, иногда выбор стоит между разбоем или вполне буквальным голодом. **Инстинкт:** грабить

- Потребовать дань
- Украсть что-либо

Солдат

орда, разумный, организованный

Копьё (урон к6) 3 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

Простолюдин с крепкой рукой иногда вынужден выбирать между разбоем и службой. Одевшись в цвета господина и надев плохо подогнанную броню, они маршируют в неизвестность с тысячей других людей, чтобы сражаться в войнах нашего времени. Они могли бы прятаться по лесам, охотясь на лосей, и прячась от стражи. Но лучше рискнуть своей жизнью во имя чего-то, бросить свою лепту в вклад товарищей, и надеяться, что в конце ты выживешь. Аристократам всегда нужны сильные мужчины и женщины, ведь, как говорят, горстка солдат сильнее горы слов. **Инстинкт:** сражаться

- Наступать строем
- Сражаться как целое

Лудильщик

Говорят, что если встретишь на дороге лудильщика и не дашь ему глотнуть эля, или не поделишься едой, он оставит тебе проклятье невезения. Забавное у них занятие. Эти чудаки путешествуют по проторенным дорогам между сёлами с нагруженной всякими мелочами тележкой, любимым ослом и мелкой собакой. Они всегда готовы поделиться рассказом или привезти письмо, если ты вдруг оказался в месте, куда не доходит королевская почта. Если ты будешь добр к ним, может быть, они продадут тебе часы, звенящие словно смех фей, или неувядающую розу. А может быть, он просто неуживчивый торгаш. Никогда не знаешь загодя, ведь так? **Инстинкт:** создавать

- Предложить редкость на продажу
- Наплести про опасности и богатство далёких земель

Стражник

группа, разумный, организованный

Копьё (урон к8) 8 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

Сразу и не разберёшь — благородный ли это защитник или пьяный хулиган. Пускай им далеко до благородных рыцарей, гордый городской стражник — одна из древнейших профессий. Эти стражи порядка часто одеваются в цвета своего господина (когда их можно разглядеть под грязью), и, в зависимости от его богатства, могут даже носить неплохое оружие и броню по размеру. Это те, кому повезло. Кто-то должен сле-

дить за вратами, когда в соседних лесах появляются Чёрные Всадники. Слишком многие из нас обязаны им своими жизнями — помни об этом, когда один из них спьяну оскорбит твою мать. **Инстинкт:** следовать приказам

- Защитить закон
- Извлечь выгоду

Торговец

Десятифутовые шесты! Покупайте десятифутовые шесты! Факелы, яркие и горячие! Есть и мулы — упрямые, но безупречной породы. А может, вам нужен и холщовый мешок? У меня есть! Разбирайте десятифутовые шесты! **Инстинкт:** извлекать прибыль

- Предложить предприятие, сулящее барыш
- Предложить «сделку»

Шпион

Короли любят их, но никогда не доверяют им полностью. Любой скажет, что таинственная и привлекательная жизнь шпиона полна романтики и интриг. Он — кинжал в темноте и пара бдительных глаз. Шпионом может оказаться твой лучший друг, любовница или тот старик, который каждый день бродит по рынку. Никогда не угадаешь. Чёрт возьми, может быть ты и сам шпион — говорят, что существует магия, способная подчинить тебя без твоего ведома. Как мы можем тебе доверять? **Инстинкт:** внедряться

- Сообщить истину
- Предать

Шут

Во всём королевском дворе лишь одному человеку позволено говорить правду. Прямую и честную правду о чём угодно. Пускай шут звенит колокольчиками, кривляется и мажет лицо белилами, но кто ещё скажет королю, кто есть кто? Говорят, что шуту можно доверять, особенно когда он выставил тебя в дураках и ты готов скорее утопить его в помойной яме. **Инстинкт:** высмеивать

- Разоблачить несправедливость
- Сыграть шутку

ГЛАВА 18

СНАРЯЖЕНИЕ

Затхлые гробницы и забытые сокровищницы мира полнятся полезными вещицами. Боец может найти новый острый клинок, а вор — флакон смертельного яда. Конечно, большинство вещей — самые обычные, не магические или уникальные от природы. Любая волшебная или единственная-в-своем-роде вещь не может быть обычной, когда речь идёт о ходах. Знаковое оружие бойца — особенное.

У каждого предмета экипировки есть набор свойств. Они описывают, как экипировка воздействует на персонажа, который ей пользуется (например, +броня) или советуют, как ее использовать (например, расстояние). Как и всё в Dungeon World, это помогает придумывать описания в игре. Если оружие неудобное, то шансов выронить его во время неудачного броска хода *пустить кровь* намного больше.

Список ниже ни в коем случае не исчерпывающий — вы вправе создавать собственные свойства.

Общие свойства снаряжения

Это общие свойства, которые можно применять почти к любому предмету. Вы встретите их в описании брони, оружия и прочих приспособлений, полезных для искателя приключений.

Контакт: Полезен, только если его ввести в организм или аккуратно нанести на поверхность кожи персонажа, или добавить в еду.

Неудобный: Его неудобно или сложно использовать.

+бонус: Модифицирует эффективность персонажа в той или иной ситуации. Это может быть следующие+1 к ходу *покопаться в памяти* или постоянные -1 на ход *пустить кровь*.

к монет: Обычная цена этого предмета. Если цена включает –Харизму, это значит, что небольшие торги сбросят цену на значение (а не модификатор) Харизмы персонажа.

Опасный: Использование сопряжено с риском. Если персонаж не предпринял мер предосторожности, ведущий вправе обрушить на его голову все последствия его поступка.

Рацион: Это съедобно, так или иначе.

Требования: Только определенный тип людей может использовать это. В противном случае, от него не будет никакого толку.

Медленный: Требует минуту или больше для использования.

Касание: Применим только при прикосновении.

Двуручный: Для эффективного использования нужно две руки.

к вес: Столько считается при нагрузке персонажа. Если вес не указан,

то предмет не приспособлен для перемещения. 100 монет стандартной ценности весят 1. Драгоценные камни или предметы искусства той же стоимости могут весить меньше — или больше.

Надетый: Чтобы использовать, придется это надеть.

к применений: Это можно использовать только *к* раз.

Оружие

Он вооружился кинжалом, мечом и копьём. Эйлонви, помимо клинка, который она забрала у кургана, носила кинжал на поясе. Тартан собрал столько луков и стрел, сколько мог унести.
Группа была легко, но эффективно вооружена.
— Книга Трёх

Чудовищ убивает не оружие, а люди. Именно поэтому в Dungeon World у оружия нет своего показателя урона. Оружие полезно свойствами, которые описывают, как это оружие применять.

Кинжал хорош не тем, что он наносит больше или меньше урона, чем другие клинки, а тем, что он маленький и им удобно наносить удары на близком расстоянии. Кинжал в руках волшебника совсем не так опасен, как в руках опытного бойца.

Свойства оружия

Оружие может иметь свойства, помогающие описывать его (например,ржавое или сияющее), но перечисленные ниже свойства имеют конкретный игромеханический эффект .

боезапас к: Считается, что это боезапас для оружия дальнего действия. Это число не отражает точное количество стрел или камня для пращи, а в целом сообщает, что есть у персонажа на руках.

Мощное: Может отбросить противника или даже сбить его с ног.

+к урон: Персонаж добавляет это значение к наносимому урону.

Игнорирует броню: Из наносимого урона не вычитается броня.

Месиво: Наносит жуткие раны, буквально разрывая жертв на куски.

пробивание к: Проходит сквозь броню. Нанося урон, персонаж вычитает значение пробивания из брони цели.

Точное: Поощряет точные удары. Персонаж может использовать

Ловкость вместо Силы, когда *пускает кровь*.

Перезарядка: После применения нужно время на перезарядку.

Оглушающее: Наносит оглушающий урон вместо обычного.

Метательное: Оружие, очевидно, метается. Используя ход *дать залп* этим оружием, на 7-9 персонаж не может выбрать потерю боезапаса — оружие нельзя применить, пока персонаж его не вернёт.

Свойства дистанции

У оружия есть свойства, описывающие дистанцию его эффективности. Правила Dungeon World не налагают штрафов и не дают бонусов за «оптимальное» расстояние, но если у оружия свойство *рука*, а враг стоит в десяти футах, то игроку придется потрудиться, чтобы оправдать применение оружия против него.

Рука: Полезно, только если цель на расстоянии вытянутой руки.

Взмах меча: Длина руки плюс один-два фута.

Удар копья: Дотянет до цели в нескольких футах от персонажа (до 10).

Близко: Дотянет до цели, чьи белки глаз можно разглядеть.

Далеко: Дотянет до цели на расстоянии различимого крика.

Список оружия

Это ловушка, бери топор.
— Эш, «Армия тьмы»

Свойства ниже относятся к обычному оружию, но возможны варианты: тупой меч может давать -1 урон, а мастерски выполненный кинжал — +1 к урону. Считайте это список оружия общим ориентиром.

Потрепанный лук	близко, 15 монет, 2 вес
Хороший лук	близко, далеко, 60 монет, 2 вес
Охотничий лук	близко, далеко, 100 монет, 1вес
Арбалет	близко, +1 урон, перезарядка, 35 монет, 3 вес
Колчан стрел	3 боезапас, 1 монета, 1 вес
Эльфийские стрелы	4 боезапас, 20 монет, 1 вес
Дубинка	взмах меча, 1 монета, 2 вес
Посох	взмах меча, двуручный, 1 монета, 1 вес
Кинжал, нож, заточка	рука, 2 монеты, 1 вес

Метательный кинжал	*метательное, близко, 1 монета, 0 вес*
Короткий меч, топор, молот, булава	*взмах меча, 8 монет, 1 вес*
Копье	*удар копья, метательное, близко, 5 монет, 1 вес*
Длинный меч, секира, кистень	*взмах меча, +1 урон, 15 монет, 2 вес*
Алебарда	*удар копья, +1 урон, двуручное, 9 монет, 2 вес*
Рапира	*взмах меча, точное, 25 монет, 1 вес*
Рапира дуэлянта	*взмах меча, точное, пробивание 1, 50 монет, 2 вес*

Броня

Броня тяжелая, ее трудно надевать и чертовски неудобно носить. Некоторые классы обучены игнорировать эти минусы, но по сути дела любой может втиснуться в доспехи и получать от них преимущества.

Свойства брони

У брони, как и оружия, есть свойства. Некоторые нужны только для описания, но приведенные ниже обладают игромеханическими эффектами на персонажа, который носит эту броню.

к броня: Защищает от вреда и ранений. Когда персонаж получает урон, он вычитает значение брони из полученного урона. Если у персонажа несколько предметов с бронёй, берите самое высокое значение.

+к броня: Защищает персонажа в дополнение ко всем остальным доспехам. Добавьте это значение к общей броне.

Неуклюжий: В ней непросто передвигаться. Персонаж получает постоянные-1, пока использует это. Данный штраф суммируется.

Список брони

Кожа, кольчуга	*1 броня, надетый, 10 монет, 1 вес*
Чешуя	*2 броня, неуклюжий, надетый, 50 монет, 3 вес*
Латы	*3 броня, неуклюжий, надетый, 350 монет, 4 вес*
Щит	*+1 броня, 15 монет, 2 вес*

Снаряжение для подземелий

Снаряжение авантюриста *5 применений, 20 монет, 1 вес*

Это вещмешок со всем необходимым. Колышки, веревки, мел, шесты и всё такое. Когда персонажу нужен обычный предмет, он роется в мешке, находит и вычёркивает 1 применение.

Бинт *3 применения, медленный, 5 монет, 0 вес*
Когда у персонажа есть несколько минут, чтобы перевязать раны товарищу, то он восстанавливает ему 4 ОЗ и зачёркивает 1 применение.

Травы и припарки *2 применения, медленный, 10 монет, 1 вес*
Когда персонаж аккуратно обрабатывает чьи-то раны травами и припарками, он восстанавливает ему 7 ОЗ и зачеркивает 1 применение.

Зелье исцеления *50 монет, 1 вес*
Выпив зелье целиком, персонаж излечивает 10 ОЗ или одну травму.

Бочонок дварфийского пива *10 монет, 4 вес*
Когда персонаж открывает бочонок и угощает всех, он получает +1 на бросок *пирушки*. Если выпьет бочонок сам — будет очень-очень пьяным.

Сумка с книгами *5 применений, 10 монет, 2 вес*
Если в сумке персонажа есть нужная книга, то *копаясь в памяти*, он может проконсультироваться с книгой и получить +1 на этот бросок.

Противоядие *10 монет, 0 вес*
Выпив противоядие, персонаж тут же снимает действие одного из ядов.

Рацион для подземелья *рацион, 5 применений, 3 монеты, 1 вес*
Не очень вкусный, но есть можно.

Личный пир *рацион, 1 применение, 10 монет, 1 вес*
Как минимум, выглядит он впечатляюще.

Дварфские сухари *только для дварфов, рацион, 7 применений, 3 монеты, 1 вес*
Дварфы говорят, что вкус напоминает им о доме. Остальные — что вкус напоминает им о доме, если дом это охваченная пламенем свиноферма.

Эльфийские хлебцы *рацион, 7 применений, 10 монет, 1 вес*
Только лучшие из друзей эльфов могут отведать этот деликатес.

Табак полуросликов *6 применений, 5 монет, 0 вес*
Когда персонаж делится с кем-то этим табаком, он зачёркивает 2 применения и получает +1 на следующую попытку *договориться* с ним.

Яды

Тагитово масло *опасное, контакт, 15 монет, 0 вес*

Жертва погружается в лёгкий сон.

Кровавая Водоросль *опасное, касание, 12 монет, 0 вес*

Покуда яд не исцелён, каждый раз, когда жертва бросает урон, она вычитает 1к4 из своего результата.

Золотой корень *опасное, контакт, 20 монет, 0 вес*

Жертва считает первого встречного верным союзником, пока не получит доказательств обратного.

Слезы Змея *опасное, касание, 10 монет, 0 вес*

Всякий, кто наносит урон жертве, бросает дважды и выбирает лучший результат.

Услуги

Неделя в деревенском трактире	*14-Харизма монет*
Неделя в приличной таверне	*30-Харизма монет*
Неделя в лучшем заведении города	*43-Харизма монет*
Неделя низкоквалифицированного ручного труда	*10 монет*
Месячное жалование в армии	*30 монет*
Индивидуальный предмет у кузнеца	*цена предмета+50 монет*
Компания на ночь	*20-Харизма монет*
Вечер песен и танцев	*18-Харизма монет*
Сопровождение на один день по дороге, полной бандитов	*20 монет*
Сопровождение на один день по дороге, полной чудовищ	*54 монеты*
Убийство в подворотне	*5 монет*
Заказное убийство	*120 монет*
Услуги хирурга	*5 монет*
Молитва за усопшего в течение месяца	*1 монета*
Починка обычного предмета	*25% стоимости предмета*

Продукты

Вкусный обед для одного	*1 монета*
Паршивый обед для семьи	*1 монета*
Пир	*15 монет за человека*

Транспорт

Тележка и ослик, давший клятву делить вашу ношу	50 монет, нагрузка 20
Конь	75 монет, нагрузка 10
Боевой конь	400 монет, нагрузка 12
Фургон	150 монет, нагрузка 40
Барка	50 монет, нагрузка 15
Речная лодка	150 монет, нагрузка 20
Торговый корабль	5000 монет, нагрузка 200
Боевой корабль	20000 монет, нагрузка 100
Путешествие по безопасному маршруту	1 монета
Путешествие по тяжелому маршруту	10 монет
Путешествие по опасному маршруту	100 монет

Недвижимость

Землянка	20 монет
Домик	500 монет
Дом	2500 монет
Особняк	50 000 монет
Крепость	77 000 монет
Замок	250 000 монет
Великий замок	1 000 000 монет
Месячные расходы	1% от стоимости

Взятки

Приданное крестьянина	200-Харизма монет
«Защита» для небольшого дела	100-Харизма монет
Взятка для чиновника	50-Харизма монет
Соблазнительная сумма	80-Харизма монет
Предложение, от которого нельзя отказаться	500-Харизма монет

Подарки и роскошь

Подарочек для селянки: 1 монета	1 монета
Достойный подарок: 55 монет	55 монет
Дар для дворянина: 200 монет	200 монет
Кольцо или колье: 75 монет	75 монет
Наряд: 105 монет	105 монет
Отличный гобелен: 350+ монет	350+ монет
Венец, достойный короля: 5000 монет	5 000 монет

Добыча

	1 монета
Тайник гоблина: 2 монеты	55 монет
Безделушки человека-ящера: 5монет	200 монет
«Бесценный» клинок: 80 монет	75 монет
Дань воеводы орков: 250 монет	105 монет
Сокровища дракона: 130000 монет	350+ монет

Волшебные вещи

Я одновременно растерян и разочарован, поскольку мои талисманы, оказывается, не совсем бесполезны.
— Кугель, «Глаза чужого мира»

В мире есть вещи куда необычнее, чем броня и клинки. Волшебные вещи — это предметы, наполненные силой. Вы можете создать их сами, или их создадут игроки с помощью ритуалов мага или подобных ходов. Мастер может выдавать волшебные вещи как трофеи или награды за подвиги. Пусть список ниже вас вдохновит на собственные идеи.

Придумывая свои волшебные вещи, помните, что они волшебные. Простые модификаторы вроде +1 на урон — это банально, волшебные вещи должны давать бонусы поинтереснее.

Арго-Таан, Священный Мститель

взмах меча, вес 2

Клинков много, Арго-Таан — один. Это меч из золота, серебра и света, чтимый всеми религиями, для которых слово «добро» что-то значит. Его касание — благость, и один его вид вызывает у многих слёзы радости.

В руках паладина он по-настоящему проявляет свою силу. Паладин, владеющий им, увеличивает свой кубик урона до к12 и получает доступ ко всем ходам своего класса. Кроме того, Агро-Таан может ранить любое злое существо, с любой защитой, и ни одно такое существо не может коснуться меча, не испытав жуткой боли. В руках не-паладина это обычный меч, тяжелый и громоздкий (свойство *неудобный)*.

Агро-Таан, хоть и не является разумным, всегда будет притягиваться, как магнит, к делу истинного добра.

Стрелы Ахерона *боезапас 1, вес 1*

Созданные слепым мастером, эти стрелы найдут цель даже в непроглядной темноте. Лучник может стрелять ими вслепую, в темноте, с завязанными глазами, и все равно попадёт. Но если свет солнца когда-либо коснется этих стрел, они рассыплются в пыль.

Секира Короля-Завоевателя *взмах меча, вес 1*

Выкованная из сверкающей стали и сияющая золотом, эта секира полна магнетизма власти. Её хозяин становится источником вдохновения для соратников: под вашим началом они получают верность+1, вне зависимости от ваших реальных лидерских качеств.

Шип из Черных Врат *вес 0*

Гвоздь или шип, кривой и вечно холодный, вырванный, по слухам, из Врат Смерти. Если вбить его в труп, шип исчезнет, но гарантирует, что мертвец не восстанет — никакое колдовство, кроме сил самой Смерти, не сможет разжечь огонь жизни (естественной или нет) в этом теле.

Бездонная сумка *вес 0*

Бездонная сумка внутри больше, чем снаружи. Она вмещает бесконечное количество предметов, и её вес никогда не растёт. Когда вы пытаетесь извлечь из сумки предмет, бросьте+МДР. ✳ На 10+ он у вас.
✳ На 7-9 выберите одно:

- Вы достали то, что нужно, но это заняло время.
- Вы нашли похожий предмет на выбор ведущего, зато моментально.

Горящее Колесо *вес 2*

Древнее деревянное колесо, обитое сталью. Вроде бы, от колесницы. Вроде, ничего особенного, только часть спиц сломана. Но под взором специалиста или владеющего магией, видна его истинная природа: Горящее Колесо — дар от Бога Огня, пылающее огнём его власти.

Когда вы держите Колесо и произносите имя бога, бросьте+ТЕЛ. ✳ На 7+, бог обращает на вас внимание и одаривает аудиенцией. Однако встреча с богом не проходит бесследно: на 10+, вы выбираете характеристику и снижаете её до следующего модификатора. Например, 14 (+1) снижается до 12 (+0). ✳ На 7-9 характеристику выбирает ведущий.

После применения Колесо вспыхивает и горит сверкающим светом. Оно не даёт ни защиты от этого пламени, ни бонусов к плаванию.

Рог Изобилия Капитана Блая *вес 1*

Этот витиеватый медный морской рожок украшен символами богов изобилия. Если подуть в него, то кроме звука, из рога также появится еда. Её хватит, чтобы накормить всех, кто слышит этот звук.

Шпиль Каркосы *удар копья, метательное, вес 3*

Никто не знает, откуда взялось копьё из искривлённого белого коралла. Разум того, кто носит его слишком долго, наполняют чужеродные сны, и он слышит странные мысли «иных». Никто не в безопасности. Когда его используют против «естественных» существ (людей, гоблинов и т.д.), Шпиль действует как обычное копьё. Его истинное предназначение — вредить созданиям, чья странная природа защищает их от обычного оружия. Шпиль может ранить врагов, иным образом неуязвимых. Носитель узнает их с первого взгляда — Шпиль чует своих.

Плащ Молчаливых Звезд *вес 1*

Эта накидка из богатого черного бархата снаружи, сверкающая точками света, искажает судьбу, время и саму реальность, чтобы защитить хозяина. В результате, он может *спастись от угрозы* любой характеристикой. Чтобы сделать это, носитель призывает магию плаща, а игрок описывает, как плащ помогает «нарушать правила». Он может Харизмой убедить огненный шар отклониться, или избежать урона от падения, доказав Интеллектом, что падение не причинит вред. Плащ делает такое возможным. Его можно использовать однажды для каждой из характеристик, прежде чем магия плаща иссякнет.

Монета воспоминаний *вес 1*

На первый взгляд это обычный медный грош, а на самом деле — зачарованная монетка. Хозяин может использовать её (после этого монетка исчезает), чтобы немедленно узнать факт, который был забыт (кем-то, не обязательно именно хозяином монетки). Что-то «неизвестное». Трактовка остаётся на волю богов. Даже если монета не сработала, она нарисует пред оком разума хозяина образ того, кто помнит искомое.

Обычный свиток *1 применение, вес 1*

Обычный свиток с заклинанием. Чтобы его использовать, это заклятье должно быть доступно вам или быть в списке заклинаний вашего класса. Вы используете заклинание со свитка — оно действует, всё просто.

Масло Гибели Дьявола

1 применение, вес 1

Священное масло, созданное в ограниченном количестве сектой горных немых монахов ордена, который защищал человечество от Бездны Дьяволов в древние эпохи. Осталось лишь несколько кувшинов. Если нанести масло на любое оружие, и атаковать им обитателя другого измерения, это разрушит магию, пронизывающую существо: отправит его домой, либо же снимет управляющие им чары. Масло держится на оружии несколько часов, прежде чем высохнет и растворится.

Если нанести масло на дверной порог или нарисовать им круг, то оно пустит существ из других измерений: они просто пройдут сквозь масло. Оно остаётся на сутки, пока не впитается или не испарится.

Воск-балабол

1 применение, вес 1

Кажется, будто эта желтоватая свеча, горящая слабеньким, странным светом, никогда не прогорит. Воск всегда прохладный. Капните его в ухо жертвы и получите 3 запаса. За каждый потраченный запас можно задать цели вопрос. Она ответит правду помимо своей воли. Последствия? Вам с ними разбираться.

Эхо

вес 0

Эта бутылка на вид пуста. Однако, откупорив её, можно услышать шёпот из другого измерения, что прозвучит однажды и замолкнет. В тишине хозяин почует великую опасность, и как её избежать. В любой момент после использования Эха, вы можете игнорировать результат одного броска — вашего или другого игрока — и бросить снова. Однажды открытое, Эхо освобождается и исчезает навсегда.

Линза эпох

вес 1

Архимаг, слишком старый и слабый, чтобы покинуть свою башню, создал этот хрупкий, полный силы предмет из золота и стекла, чтобы изучать истории и реликвии, которые так любил. Если посмотреть на предмет сквозь линзу, можно увидеть, кто создал его, и откуда он взялся.

Зрячий камень

вес 1

Вихри облаков наполняют эту дымчатую сферу, и люди вблизи неё часто слышат странные голоса. В древние времена была целая сеть этих камней. Их использовали для связи и наблюдений за удалёнными ме-

стами. Глядя в камень, назовите место и бросьте+МДР. ✳ На 10+ вы точно видите это место и можете наблюдать за ним, покуда сосредоточены на сфере. ✳ На 7-9 место вы всё ещё видите, но также привлекаете внимание существа (ангела, демона или владельца другого Зрячего Камня), который использует сферу, чтобы наблюдать за вами.

Кодекс фиаско

вес 0

Говорят, этот толстый том был написан кровью бедняков и баронов-разбойников неким князем демонов с присущим ему чёрным юмором. Книга содержит истории о тех, чьи амбиции затмили рассудок. Читая их, вы приобретёте трезвый взгляд на вещи, но страх будет сосать под ложечкой. Читая Кодекс, бросьте+МДР ✳ На 10+ задайте два вопроса из списка ниже. ✳ На 7-9 задайте один вопрос:

- Какая возможность для меня лучшая прямо сейчас?
- Кого я должен предать, чтобы получить преимущество?
- Кому из союзников я не должен доверять?

Кодекс отвечает каждому лишь однажды, чтение занимает 2-3 часа.

Фляжка дыхания

вес 0

Простая, но незаменимая вещица, когда нечем дышать. Фляжку нельзя наполнить (всё просто проливается наружу), и она лишь кажется пустой. В реальности она наполнена бесконечным запасом воздуха. Если пометить ее под воду, то она будет вечно пускать пузыри. Если приложить фляжку ко рту, то можно дышать — дым, к примеру, перестанет быть проблемой. Уверен, вы придумаете тысячи способов её нетривиального использования.

Безрассудство возносит ввысь, Крылья из воска, Большая ошибка

вес 1

Кто не хотел парить в лазурных небесах? В попытке воплотить древнюю мечту прикованных к земле людей, возникли эти волшебные крылья. У них много имён, они созданы разными магами, и обычно принимают форму крыльев тех птиц, что живут близ создателя. Носят их с помощью сбруи, хотя в ряде жутких случаев применяют хирургию.

Взмывая в небо на этих крыльях, бросьте+ЛОВ. ✳ На 10+ полёт управляем, и вы можете парить, сколько вздумается. ✳ На 7-9 вы летите, но недолго, неровно или непредсказуемо. ✳ На 6-, вы взлетаете, но приземление и всё, что между, остаётся на волю ведущего.

Недвижимый прут вес 0

Забавный металлический прут с кнопкой. Нажмите на кнопку, и прут просто останется на месте. Он застынет — в воздухе, стоя или лёжа. Его не сдвинуть: можете толкать его, тянуть, делать всё, что угодно — прут останется на месте. Возможно, он уничтожим. Или нет. Нажмите кнопку снова, и прут свободен — можете забрать его с собой. Иметь при себе такую упрямую вещь может быть полезно.

Бесконечная книга вес 1

В этой книге бесконечное количество страниц в конечном пространстве, а на страницах — всё, что было, есть и будет. К счастью, есть отличное оглавление. Когда вы *копаетесь в памяти*, сверяясь с книгой, то получаете дополнительный вариант. ✳ На 12+ мастер даёт решение проблемы или ситуации, в которой вы оказались.

Изучки вес 0

Грубо обработанные стёкла в деревянной оправе. Они дребезжат и вот-вот развалятся, но каким-то образом позволяют носителю видеть куда больше обычного. Когда вы *изучаете обстановку* с помощью этих линз, правила меняются. ✳ На 10+ вы можете задать три любых вопроса, не обязательно из списка, и ведущий ответит, если в вашей ситуации зрение в принципе может помочь.

Стратагемы Ку-Ме вес 1

Огромный кожаный том, натертый до блеска руками сотен великих полководцев, эта книга передаётся от воина к воину, от отца к сыну по линиям воителей прошлого. Всякий, кто впервые его дочитал, может бросить+ИНТ. ✳ На 10+ он получает 3 запаса. ✳ На 7-9 — 1 запас. Запасы можно потратить, чтобы дать компаньону тактический или стратегический совет: в любой момент, независимо от расстояния, вы можете *помочь* ему в любом броске. В случае неудачи ведущий получает 1 запас и может потратит его, чтобы дать -2 на любой ваш бросок или бросок того неудачника, что прислушался к совету.

Оплаканное напоминание вес 0

Локон рыжих волос, перемотанных чёрной лентой, неподвластный течению времени. В нем — память и чувства девушки, что так часто встречала Смерть у Черных Врат. В конце концов, они полюбили друг

друга, и она оставила мир, чтобы быть с ним вечно. Её память защищает хозяина локона. Если он оказывается у Врат, Напоминание можно отдать за автоматический результат 10+ на броске *последнего вздоха*.

Магнитный щит

броня +1, вес 1

Какой недалёкий болван сделал эту штуку? Щиты должны отражать металл, а не притягивать! Магнитный щит, украшенный гербом со львом, стоящим на задних лапах, притягивает к себе клинки и стрелы. Сражаясь с вооружёнными металлическим оружием врагами, вы можете потратить один запас на каждую цель, чтобы разоружить её. Ещё иногда вы будете собирать со щита горсти мелочи.

вес 0

Карта последнего патруля

Древний орден отважных следопытов когда-то патрулировал земли, защищая деревни и предупреждая королей и королев о приближающейся опасности. Они давно сгинули, но их наследие осталось. Если отметить эту карту кровью группы людей, она будет всегда показывать их местоположение — покуда они находятся в пределах карты, конечно.

Голова Нэда

вес 1

Старый череп без челюсти, помнящий безрассудство своего хозяина — человека, у которого чести было больше, чем мозгов. Один раз за ночь владелец черепа может спросить: «Кто точит на меня зуб?» — и череп назовёт имя грустным, одиноким голосом. Если владельца черепа убьют, то череп таинственным образом исчезнет. Никто не знает, где он появится в следующий раз.

Ключ ночного странника

вес 0

Этот ключ откроет любую дверь, в которую вам не положено входить. Покуда вы не выдаёте своего присутствия (вас не слышат, не видят, не замечают) и не забираете с собой ничего, кроме воспоминаний, магия ключа скроет факт проникновения. Будто вас там и не было.

Священные травы

вес 0

Собранные и приготовленные забытым орденом монахов-волшебников, эти травы обычно собраны в связки на два-три применения.

В сухом месте они будут храниться вечно, а забитые в трубку или добавленные в жаровню травы выделяют густой синий дым. Вдохнув его,

вы получите видения о далеких местах и временах. Сосредоточьтесь на конкретной вещи, человеке или месте, и травы отзовутся: бросьте+МУД. ✳ На 10+ видение ясное и полезное. ✳ На 7-9 видение нечёткое, полное метафор или сложное для понимания. ✳ На провале, мастер спросит: «Чего ты боишься больше всего?» Вы должны ответить искренне.

Утка Сартара — вес 0

Причудливая, вырезанная вручную деревянная утка. Кто сделал эту забавную вещь? С уткой в руках вы станете крайне одарённым рассказчиком — на каком бы языке вы ни говорили, ваша история будут ясна слушателям. Слова они, может, и не поймут, но смысл точно уловят.

Слёзы Аннелизы — вес 0

Мутные красные самоцветы размером с ноготь, Слёзы Аннелизы всегда идут в парах. Проглоченные двумя разными людьми, они связывают их — когда одного обуревают эмоции (особенно грусть, потеря, страх или желание), другой ощущает то же самое. Эффект работает, пока один не прольёт кровь другого.

Комната телепортации — медленный

Джеймс Девятипалый, гениальный маг-эксцентрик, создал эти волшебные аппараты. Стены комнаты исчерчены рунами и символами, мерцающими голубым светом. Когда вы заходите в комнату и называете место, бросьте+ИНТ. ✳ На 10+ вы попадаете именно туда. ✳ На 7-9 ведущий выбирает безопасное место неподалёку. ✳ При провале, вы окажетесь где-то. Близко ли? Может быть, но там точно небезопасно. С теми, кто балуется с пространством, порой творятся странные вещи.

Доспехи Тимунна — броня 1, вес 1

Этот незаметный комплект брони выглядит по-разному для разных людей, но всегда проявляется как соответствующее случаю одеяние. Для наблюдателей хозяин доспехов всегда будет на пике моды.

Правдивый жир Титуса — вес 0

Свечка из воска цвета меди и слоновой кости, и фитилём из скрученной серебряной проволоки. Пока свеча горит, те, на кого падает её свет, не могут лгать. Молчать или умалчивать — могут, но если вопрос задан напрямую, то ответ должен быть правдивым.

Игривая верёвка *вес 1*

Верёвка, которая выполняет трюки, как умная, послушная змея. Скажите «Узел!», «Соскользни!» или «Иди сюда», и она подчинится.

Надёжная рука *вес 0*

Творение лудильщиков дварфов, эта серебряная рука покрыта рунами силы и восстановления. Созданная, чтобы заменять конечности, потерянные в несчастных случаях на шахтах, Надёжная рука соединяется с раной, старой или новой. Она прочная, сильная, и её можно использовать как оружие (расстояние *близко*). Серебро, из которого рука сделана, достаточно чистое, чтобы вредить созданиям, которым оно опасно.

Перчатки Веллиуса *вес 1*

Созданные для Веллиуса Неуклюжего, Веллиуса Кривые Руки, Веллиуса Дурня, эти перчатки из простой ткани помогают не ронять вещи, которые вы не хотите ронять. Вас нельзя обезоружить, вы соскользнёте с верёвки или лестницы. Но если кто-то сильный тянет вас за ноги, пока вы держитесь за что-то прочное, последствия могут быть печальными.

Глефа насилия *удар копья, вес 2*

Легендарный клинок, который, как говорят, заброшен назад во времени из мрачного будущего. Глефа насилия создана из странного зелёного железа. Клинок наносит вред как телу, так и разуму того, кого ранит. Когда вы *пускаете кровь* на 10+, появляется ещё один вариант: вы наносите повреждения, позволяете контратаковать себя и внушаете жертве эмоции на свой выбор (страх, доверие или почитание).

Ворпальный меч *взмах меча, пробивание 3, вес 2*

Чик-чик, и всё. Острее острого, этот обычный с виду меч создан, чтобы отделять одно от другого — ногу от тела, или человека от его жизни. Когда вы наносите урон Ворпальным Мечом, враг должен выбрать что-то (предмет, преимущество, конечность) и потерять это навсегда.

ГЛАВА 19

ГРУБИНЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Dungeon World создавалась для вполне конкретного вида фэнтезийных приключений — приключений с эльфами и гномами, герои которых проводят жизнь в погоне за богатством и славой в полном опасностей мире. Но что, если ваши замыслы — иные? Что, если вы хотите перенести Dungeon World на бесплодную пустынную планету, населённую дикарями-каннибалами под властью надменных телепатов? Или провести игру, в которой будет только одна раса, люди, принадлежащие к кланам и родам, непохожими настолько же, насколько непохожи полурослик и гном? Всё это возможно (даже приветствуется) при некоторых усилиях с вашей стороны. В этой главе вы узнаете, как подчинить себе Dungeon World.

Создание ходов

За создание собственной модификации Dungeon World взяться лучше всего с ходов. Она содержатся во многих фронтах, угрозах и других элементах игры, так что ходы — это логичная стартовая точка. Новый ход может потребоваться вам, чтобы отразить конкретную опасность («Когда ты в одиночку вступаешь в Залы Неупокоенных...») или действие, особенно значимое в вашем мире («Когда ты плывёшь в тёмных водах...»). Поднабравшись опыта, вы сможете создавать ходы, чтобы расширить один из классов или даже разработать собственный.

Приступаем

С чего начинается ход? Например, с условия. Есть ситуации, где ход буквально напрашивается, и, если существующие ходы ситуацию не покрывают, можно создать собственные правила.

Ещё можно начать с результата. Такой подход особенно хорош при создании классовых ходов. Результат известен заранее: волшебник умеет применять заклинания, но что ему нужно для этого сделать?

В редких случаях создание хода можно начать с его механики. Когда вам в голову приходит интересная идея, вроде укрощённого демона, покорность которого является постоянно меняющейся характеристикой, её вполне можно положить в основу хода. Но остерегайтесь любых чисто игромеханических идей: ходы всегда вытекают из повествования и завершаются им, цифровая реализация хода — второстепенна.

Всегда можно использовать и ход из другой игры. Dungeon World — одна из множества игр с ходами, и зачастую достаточно лишь слегка модифицировать существующий ход для Dungeon World.

Типы ходов

Тип хода определяет его роль в игре.

Особые ходы связаны с особенностями окружения персонажей. Обычно они остаются на откуп ведущему, и позволяют ему выделить отдельный элемент игрового мира. Поскольку к ходам приводят действия игроков, эти ходы стоит распечатать, чтобы каждый мог их просмотреть (кроме ходов, описывающих то, о чём персонажи не в курсе).

Ходы, отражающие особые умения, возможности или действия персонажей игроков, называются классовыми. Если ход явно связан с отдельным классом, добавьте его к прочим ходам этого класса. Если ход связан с чем-то, доступным нескольким классам (например, ход для тех, кто видел, что скрывается за Чёрными Вратами Смерти), для этих ходов стоит создать своего рода мини-класс, коллекцию ходов, объединённых общей темой. Мы подробнее расскажем о них дальше.

Ход, отражающий действия персонажей, но не ограниченный определённой темой или классом, скорее всего является основным или дополнительным. Если этот ход будет использоваться в ходе игры постоянно, то это основной ход, если лишь изредка — дополнительный.

Ходы, которые игроки будут делать в ответ на поступки монстров, вроде борьбы с болезнью или движения против мощного потока ветра от воздушного элементаля, являются ходами игроков, связанными с монстрами. Такие ходы редки: для большинства подобных взаимодействий хватит основных и классовых ходов.

Ходы, которые монстры делают против персонажей игроков — ходы монстров, а не игроков. По сути это просто утверждения о том, что монстр делает. Попытка описать каждый ход монстра отдельным ходом игрока может оказаться серьёзной преградой вашему творчеству.

Особые ходы

Ваш мир полон фантастического, так? Скорее всего, часть этого фантастического заслуживает (или требует) особых ходов для своего точного отображения. Вот пример такого хода от Криса Беннета.

Когда вы открываете канализационный люк, бросьте+СИЛ. ✳ На 10+ выберите 2. ✳ На 7-9 — 1.

- Вас не залило дерьмом и гнилыми кишками животных из сточных труб.
- На вас не упал желатиновый куб.
- Вы нашли тайный вход в место, где удерживают дочь торговца.

Этот ход эффективен, поскольку он тесно связан с конкретным местом в конкретный момент. Он был написан по просьбе Ясона Морнингстара для его игры по Dungeon World, где персонажи исследовали особенно отвратительные канализационные туннели в поисках похищенной дочки влиятельного торговца. Два из вариантов, предлагаемых ходом, тесно завязаны на эту особую ситуацию.

Стоило ли писать этот ход, если можно просто *спастись от угрозы*? Не обязательно. Открытие люка под давлением определённо опасно, и ход *спастись от угрозы* уместен. Но у созданного хода есть преимущество — возможность подготовить варианты выбора заранее. Это очень полезный приём: когда у вас в игре ожидается опасная ситуация, запишите собственный ход, описывающий предстоящий сложный выбор. Это позволит вам сэкономить немного усилий в ходе игры.

Другая сильная сторона этого хода — он явно обозначает важность. Поскольку условие хода гласит «когда вы открываете канализационный люк», а не «когда вы действуете, невзирая на опасность», он говорит, что канализация всегда является опасным местом.

Классовые ходы

У каждого класса достаточно ходов, чтобы с запасом хватило на десять уровней, но это не значит, что их нельзя дополнить своими. Создание новых ходов для класса позволяет отразить в игре собственный подход к Dungeon World. Рассмотрим, например, такой ход.

Когда вы освящаете комнату именем своего божества, отметьте каждый вход и бросьте+МДР. ✳ На 10+ комната умиротворена: в её стенах никто не может совершать действий, наносящих телесный урон. ✳ На 7-9 комната умиротворена, но проявление божественной силы привлекает внимание. Вы можете развеять умиротворение в любой момент.

Этот ход добавляет в Dungeon World новую сторону — возможность для игроков потребовать перемирия (чего по оригинальным правилам добиться сложно). Хотя этот ход не обязательно подойдёт для каждой игры по Dungeon World, он отлично показывает, как выглядит ваш мир, и чем уникальны его персонажи.

Добавляя ход, помните о классе, который он расширяет. Лучше не давать классу ходов, затрагивающих области умений другого класса: если вор сможет колдовать так же хорошо, как маг, игроку мага это,

скорее всего, не понравится. Мультиклассовые ходы снижают уровень героя на единицу именно чтобы защитить нишу каждого персонажа.

Осторожно стоит относиться и к ходам, дающим те же преимущества, что и уже существующие ходы, даже если их условия отличаются. Избегайте ходов, добавляющих урон, если только они не были хорошо продуманы и не сопровождаются интересными условиями. Также избегайте ходов, увеличивающих броню. Значения урона и брони классов в этих правилах отражают общую опасность Dungeon World. Дав персонажам больше, вы можете обесценить ряд возможных угроз.

Новые классы

Я — вице-президент десятого уровня!
— Эл Гор, «Футурама»

Набив руку на создании новых ходов для классов и модификации существующих, легко заметить, что любой класс — лишь тематический набор ходов, способностей и качеств, дающих классу его уникальный стиль и облик. Если вы готовы, то создание нового класса — следующий закономерный шаг.

Прежде всего стоит учесть, как новый класс соотносится с существующими. Ни один персонаж не существует обособленно, и важно понимать, чем этот класс будет отличаться от остальных.

Начать создание класса лучше с поиска источников вдохновения. Вспомните о похожих вымышленных персонажах, но не пытайтесь перенести в игру их способности «под копирку» (всё-таки, они — не герои Dungeon World), пусть они просто задают направление. Источники вдохновения классов этой игры достаточно очевидны (а цитаты должны сделать их ещё прозрачнее), но заметьте — они не заимствованы полностью. Немного помпезный стиль мага вдохновлён магами Плоского Мира, при этом маг в Dungeon World более умел, а его способности схожи с волшебством из «Погибающей Земли» Вэнса. Мы вдохновлялись стилем, а не пытались воссоздать способности конкретного персонажа конкретной книги.

Когда замысел класса сформируется достаточно чётко, пора определиться с основными характеристиками, о которых можно не думать

при создании отдельного хода: очками здоровья, узами, внешностью, снаряжением, мировоззрением и доступными расами класса.

Число ОЗ у класса определяется как сумма телосложения героя и некой базы, равной 4, 6, 8 или 10. Количество ОЗ у класса, превышающее ОЗ воина или паладина, скорее всего затмит их, если вы будете неосторожны. Здоровье, меньшее здоровья мага, практически равносильно самоубийству персонажа. 4 базовых очка здоровья характеризуют класс, сознательно задуманный как хрупкий и нуждающийся в защите во время боя. 6 базовых ОЗ — классы, не готовые сражаться, но способные в случае необходимости держать удар. 8 базовых ОЗ хватает, чтобы выдержать несколько ударов и участвовать в коротких схватках, а 10 ОЗ характеризуют умелых воинов и тех, кто не страшится битвы.

Урон класса выбирают из доступных кубиков: к4, к6, к8 или к10. Существующие в игре классы используют для урона один кубик без бонусов, но ничто не мешает вам попробовать другие варианты, например, урон 2к4 или 1к6+2. Высокий урон и много ОЗ обычно идут рука об руку, но ваш новый класс может быть как кирпичной стеной-пацифистом, так и «стеклянной пушкой» — опасным, но уязвимым.

Мировоззрение отражает изначальный взгляд класса на мир. Доступ к нейтральному мировоззрению должен быть почти у всех классов, поскольку лишь самые убеждённые классы так привержены своим идеалам, что всегда ставят их превыше личных интересов. Хороший ход мировоззрения должен быть связан с часто происходящим в игре событием и толкать игрока к образу действий, который иначе он бы не рассматривал. Мировоззрение, срабатывающее просто по ходу игры, вроде «Когда вы находите сокровище...», служит плохой демонстрацией идеалов персонажа. Лучше добавить дополнительные требования, например «Когда вы получаете сокровище с помощью лжи и коварства...». Новое мировоззрение многое говорит о персонаже (он живёт за счёт обмана невинных) и требует сознательной игры. Мировоззрение говорит и о роли класса в мире: то, что паладинам полагается быть воплощением добра и закона — общеизвестно, ведь так?

Ярче всего мировоззрение класса проявляется в узах. При их создании вы, как разработчик, оказываете серьёзное влияние на то, каким получится персонаж. Если класс не антисоциален, но и не особенно общителен, запишите четыре узы. Социальному добавьте дополнительные узы, а у класса для одиночек уберите одни. Постарайтесь избежать уз, навязывающих персонажу моральную или этическую позицию,

но не забывайте о том, как новый класс будет взаимодействовать с союзниками. Вор крадёт, но он помогает защитить группу от ловушек; воин охраняет союзников и убивает монстров; маг владеет тайным знанием, собирая его или делясь им. В качестве основы для уз класса можно взять правила по записи новых уз, но постарайтесь не упоминать в них имён.

Внешний вид класса в основном остаётся на ваше усмотрение. Его создание — повод вспомнить о прототипах класса. Как они выглядели? Могли бы они выглядеть по-другому? Наличие хотя бы одного варианта выбора одежды позволяет описать стиль персонажа, не заставляя игрока раздумывать над походами по магазинам.

Что касается снаряжения, оно почти всегда включает хотя бы одно оружие и одно средство защиты, если только класс не является тотально не боевым. Также в снаряжение стоит включить пайки: ни один вменяемый персонаж не отправится в опасную местность без запасов.

Дополнительные классы

Дополнительные классы — это особые классы, доступные лишь высокоуровневым персонажам, которые проходят по определённым требованиям. Дополнительные классы называются так, поскольку впервые они появились в дополнениях к Dungeon World Basic. Такие классы — способ воплотить концепцию персонажа на стыке разных классов.

В основе дополнительного класса лежит стартовый ход, доступный лишь персонажу с соответствующим опытом. Например, таким:

Когда вы встречаетесь лицом к лицу с богом или его аватаром, при получении нового уровня вы можете выбрать этот ход вместо классового:

Божественные узы

Когда вы записываете новые узы, вместо имени другого персонажа можешь использовать имя бога, с которым столкнулись. Всякий раз, когда связь с божеством может быть полезной, можете вычеркнуть его (словно узы были разрешены), чтобы воззвать к божественной благодати явно и решительно (ведущий опишет, что произошло). В конце сессии замените эти узы новыми, с божеством или персонажем игрока.

Дополнительные классы также обычно включают два-три хода, которые можно взять лишь после приобретения стартового. Эти ходы используются точно так же, как и классовые.

Заметим, что стартовый ход становится доступным лишь после того, как персонаж совершит определённое действие, и только на следующем уровне. Лучшие дополнительные классы основываются на свершениях героя, а не значениях характеристик или уровне. Класс, доступный любому персонажу пятого уровня банален; класс, доступный лишь тем, кто побывал за Чёрными Вратами Смерти и выжил, куда интереснее.

Дополнительные классы идеальны для концепций, которых недостаточно, чтобы на их основе построить целый класс. Если вам сложно придумать, как будет выглядеть персонаж нового класса, сколько у него ОЗ или как класс будет сочетаться с другими, этот класс, возможно, стоит сделать дополнительным.

Ходы приключения

Эти ходы работают напрямую с текущим приключением. Они служат, чтобы двигать игру вперёд, менять возможную награду по её завершении или перемещать группу из одного приключения в другое.

Когда вы ведёте короткую игру, скажем, на ролевом фестивале или игротеке, бывает полезно быстро «загрузить» игру информацией. Для этого предназначен ход типа «в предыдущих сериях», помогающий начать действие игры in medias res.

Стойкий воин

Словно бандитов было мало! Словно мало было ран от мечей, синяков и царапин, полученных от врагов — теперь ещё и это. Оказаться в подземной ловушке вместе со своими верными спутниками, когда вы мечтали вернуться в город и потратить заслуженную награду. Не повезло тебе, воин. Наточи свой меч! Он ещё не раз пригодится, пока вы не доберётесь до убежища. И снова в бой, скажешь ты? Могу поклясться, что один из этих парней задолжал тебе пару услуг...

Бросьте+ХАР. ✳ На 10+ выберите двух соратников. ✳ На 7-9 — одного. ✳ На 6-, вас окружают неблагодарные. Вы можете напомнить об услуге, которую вам задолжали. В уплату выбранный соратник единожды должен изменить заявленное им действие на другое по вашему выбору. Вы не можете заставить его нанести себе прямой вред, лишиться своего волшебного предмета или подвергнуться немедленной опасности. Зато вы можете заставить их согласиться с вами, поделиться пайком или уступить место в жребии при дележе добычи. Влияние — это так приятно.

Самое важное в этом ходе — не бросок и не результат (они интересны, но не изменят ход игры серьёзно), а информация и стиль, которые он даёт. Он ставит декорации для быстрого приключения и даёт игроку отправную точку в истории. Создание таких ходов и выдача их игрокам может стать отличным подспорьем для игры на фестивале.

Ход завершения сессии также можно изменить для лучшего соответствия проводимой игре. Главное, не забыть показать изменения игрокам. Ваша задача — напрямую привязать награды к событиям приключения, а не скрыть от игроков возможные источники опыта.

В конце сессии вместо обычных вопросов используйте эти:

- Узнали ли мы что-то о культе Чешуйчатого Бога?
- Нам удалось спасти пленённого селянина? А защитить деревню Секор?
- Победили ли мы влиятельного служителя секты Чешуйчатого Бога?

Устройство хода

Все ходы организованы примерно одинаково: есть условие («Когда...») и результат («Тогда...»). Этому формату следует каждый ход в игре.

Условия

Условия — это, как правило, действия персонажей, но они также могут быть частью процесса создания персонажа, или срабатывать в начале (или конце) сессии. Заметьте, условие никогда не содержит жёстко заданный отрезок времени. Не стоит делать ход, начинающийся с «Когда вы начинаете раунд рядом с драконом». В Dungeon World нет раундов (и «рядом» — не лучшее слово, чтобы отразить повествование о *герое, стоящем в шаге от чертовски опасного огнедышащего монстра*). Подготовка заклинаний не описана фразой «Когда вы тратите час на изучение книги заклинаний», потому что время в Dungeon World — гибкое, как в фильме. Темп игры зависит от обстоятельств. Не стоит полагаться на конкретные отрезки ни вокруг игрового стола (раунды), ни в повествовании (секунды, минуты, дни). Вот несколько видов условий:

- **Когда персонаж действует**. Примеры: *изучить обстановку*, *магия искусства* (бард), *команда* (следопыт).
- **Когда персонаж действует в особой ситуации**. Примеры: *пустить кровь*, *взгляд убийцы* (воин), удар в спину (вор).
- **Когда есть обстоятельства, не требующие действий персонажа.** Примеры: *приказать наёмникам*, *конец сессии*.

- **Когда персонаж использует предмет**. Примеры: волшебные вещи, *наследие* (воин).
- **Постоянно, с настоящего момента**. Примеры: *безмятежность* (жрец), *отравитель* (вор).

Результаты

Результатом хода может быть что угодно, на что хватит вашего воображения. Не ограничивайтесь бросками, бонусами +1 и заменой характеристик. Все ходы следуют из повествования, и результат наподобие «они считают тебя своим другом» будет таким же мощным и полезным, как +1 к следующему броску, а может и больше. Вот несколько примеров (в ходе можно использовать больше одного):

- **Бросок.** Примеры: *спастись от угрозы*, колдовство (волшебник), *снайперский выстрел* (следопыт).
- **Замена характеристики.** Примеры: гном (воин).
- **Снижение урона.** Примеры: животное-спутник (следопыт).
- **Бонус или штраф, к следующему броску или всегда**. Примеры: *везучий сукин сын* (вор), *карающий удар* (паладин).
- **Причинение или исцеление урона.** Примеры: залп, удар в спину (вор), магия искусства (бард).
- **Выбор из нескольких вариантов.** Примеры: *покопаться в памяти*, *изучить обстановку*, ритуал (маг).
- **Получение запаса.** Примеры: доминирование (заклинание мага), *специалист по ловушкам* (вор).
- **Вопрос и ответ.** Примеры: *обаятельный и искренний* (бард), *покопаться в памяти*.
- **Новые обстоятельства.** Пример: *репутация* (бард).
- **Получение опыта.** Примеры: *конец сессии*.
- **Запрос новой информации.** Примеры: *договориться*, ритуал (маг).
- **Новые возможности.** Примеры: *прицельный выстрел* (следопыт)

Изменение основ

С помощью ходов можно менять даже основные правила игры. Вот, например, ход, позволяющий избежать использования в игре кубов урона.

Когда вы наносите урон, вместо броска кубиков замените кубик соответствующим числом: к4 становится 2, к6 — 3, к8 — 4, к10 — 5, к12 — 6.

Такие ходы серьёзно меняют игру, поэтому будьте осторожны: они не должны противоречить замыслам и принципам ведущего, и нарушать главное правило: *совершите действие —получите результат*.

Некоторые элементы игры изменить легко. Текущее количество опыта, нужное для получения уровня, отражает нашу точку зрения на развитие персонажа, но вы можете ускорить или замедлить его. Изменить можно и действия, за которые игроки получают опыт: если ваша игра не про исследование подземелий, битвы с монстрами и поиск сокровищ, поменяйте ход *конца сессии*, чтобы это учесть. Только не забудьте показать игрокам изменения.

Другая популярная модификация правил — это, например, как усложнить битву с драконом. Лучший ответ тут такой: «Битва с драконом сложнее, поскольку тот сильнее в повествовании.» Для начала, попытка *пустить кровь* дракону обычным мечом обречена на провал, поскольку им не пробить его толстую шкуру. Если этого мало, можно использовать этот ход Винсента Бейкера из «Постапокалипсиса» (немного переписанным, чтобы лучше соответствовать правилам Dungeon World):

Когда игрок делает ход, и ведущий считает его особенно сложным, игрок получает к броску -1. Когда игрок делает ход и ведущий считает, что тот лежит за гранью его возможностей, игрок получает -2 к броску.

Минус в том, что этому ходу не вторит ничего конкретного в повествовании. Он по сути указывает ведущему принимать решения без какой-то системы. Когда создаёте подобный ход, стоит подумать, какую именно сложность вы пытаетесь отразить, и сделать собственный ход под неё. Но если ход выше вас устраивает — пожалуйста.

Эволюция хода

Давайте посмотрим, как ход может меняться со временем. Один из первых ходов Dungeon World — *пустить кровь*, придуманный ещё Тони Даулером. Первая версия хода выглядела примерно так.

Врываясь в бой, нанесите урон врагу, дайте ему атаковать себя и бросьте+СИЛ. ✳ На 10+ выберите 2. ✳ На 7-9 выберите 1:

- Защитите одного из союзников от получения урона в этом раунде.
- Убейте одного врага уровнем ниже себя или нанесите максимальный урон.

- Загоните врага в нужное вам положение (отбейте наступление, предотвратите побег и т.п.)
- Разделите нанесённый урон среди любого количества целей в пределах досягаемости вашего оружия.

Очевидная проблема этого хода — один из вариантов (предотвращение урона) куда менее полезен остальных. Убить врага на месте почти всегда лучше, чем защищаться от его атак. Первой значимой правкой стало удаление варианта защиты.

Врываясь в бой, нанесите урон врагу, дайте ему атаковать себя и бросьте+СИЛ. ✳ На 10+ выберите 2. ✳ На 7-9 выберите 1:

- Убейте одного врага уровнем ниже себя или нанесите максимальный урон.
- Загоните врага в нужное вам положение (отбейте наступление, предотвратите побег и т.п.)
- Разделите нанесённый урон среди любого количества целей в пределах досягаемости вашего оружия.

Ход сохранил лишь три варианта — отличное число, когда в случае успеха можно выбрать два из них. Делающий ход игрок вынужден решить, от чего придётся отказаться, хотя каждый вариант полезен. Но и у этого хода есть проблема, возможно, более серьёзная: действие в повествовании недостаточно связано с исходом.

Представьте сцену из игры: Грегор атакует повелителя орлов огромным топором. Он описывает свои действия: «Я замахиваюсь топором и обрушиваю мощный удар прямо на его крыло.» Затем он кидает кубики, получает 10 и выбирает. Максимальный урон — очевидный вариант, явно следующий из повествования. Другие варианты, однако, кажутся бессмысленными. Что, если орёл не пытается сменить своё положение? Если Грегор решает разделить свой урон, как это следует из описания атаки? Как этот удар нанёс вред и стоящему за его спиной энту?

Сужение повествовательного эффекта хода привело к этой версии.

Когда вы атакуете врага, способного себя защитить, бросьте+СИЛ. ✳ На 10+ вы наносите урон врагу и избегаете его ответной атаки. Если хотите, можете нанести двойной урон, но пропустить ответную атаку. ✳ На 7-9 вы наносите урон противнику и получаете урон от него.

Каждый итог этого хода может следовать из одиночной атаки. Любое действие, где нет места контратаке, не похоже на *пускание крови*, так что теперь условие однозначно соответствует результату. Но оказалось, что удвоение урона — это слишком, и мы снова изменили ход.

Когда вы атакуете врага, способного себя защитить, бросьте+СИЛ. ✳ На 10+ вы наносите урон врагу и избегаете его ответной атаки. Если хотите, можете нанести +2 урона, но пропустить ответную атаку. ✳ На 7-9 вы наносите урон противнику и получаете урон от него.

+2 урона — это явное, но не ломающее игру преимущество. Единственная проблема этого хода? Он сводит результат атаки к нанесению урона. Монстры ведь способны на большее, чем просто ранить героя: они могут отшвырнуть его в другой угол комнаты или сокрушить пол, на котором тот стоит; почему герои не могут сделать это в ответ?

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.

Эта версия хода, ставшая окончательной, позволяет монстру нападать, а не просто наносить урон, что даёт ведущему использовать множество интересных ходов монстров. +1к6 урона вместо +2 делает возможность нанести дополнительный урон более увлекательной и несколько более мощной. Переформулировка хода добавляет ясности.

Правила для ведущего

Создание ходов и изменение правил ведущего — очень разные вещи. Проще всего придумывать новые ходы ведущего, ведь они — по сути, просто утверждения о происходящем в игре, и вы без проблем можете записать новый ход. Правда, скорее всего окажется, что вы создали лишь более конкретную версию уже существующего хода, но можете натолкнуться и на новый трюк. Просто не забывайте о разнице между мягкими и жёсткими ходами, принципах и замыслах, и всё будет в порядке.

А вот изменение замыслов и принципов ведущего — очень серьёзная история. Модификации здесь, скорее всего, потребуют изменений во всей остальной игре, и дальнейшего тестирования.

Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше — самый сложный для изменения замысел. Другие возможные варианты, вроде *играйте, чтобы рассказать свой сюжет* или *играйте, чтобы бросить вызов способностям игроков* могут встретить мощное сопротивлением остальных правил. Ходы персонажей дают игрокам возможность быстро изменить ход запланированной истории. Если вы играете не для того, чтобы узнать, что произойдёт, вам придётся идти наперекор результатам ходов или переписать с нуля большую их часть.

Наполните жизнь персонажей приключениями легко перефразировать, но сложно изменить по сути. Вы можете попытаться наполнить жизнь персонажей чем-то иным, например интригами. Но разве интрига — это не разновидность приключения? Чтобы полностью избавиться от этого замысла, потребуется значительная переработка правил, ведь именно на этом принципе основано устройство ходов. Результаты провала и мягкие ходы ведущего тоже служат этому принципу.

Изображайте фантастический мир, возможно, изменить проще всего (действие Dungeon World вполне может разворачиваться в историческом, утопическом или мрачном мире), но даже для этого потребуется значительная переработка классовых ходов. Создание исторического мира потребует замены или удаления разделов о магии, снаряжении персонажей и некоторых других; мрачный мир сможет сохранить свою мрачность, только если ходы игроков будут сопровождаться соответствующей ценой; в утопическом мире многие ходы вам просто не понадобятся. Всё же, этот замысел изменить относительно просто, поскольку это требует изменения ходов, но не структуры игры.

Принципы ведущего куда гибче замыслов, но небольшие изменения в них также способны значительно изменить игру. Наиболее важными из них являются *обращайтесь к персонажам, не к игрокам*, *делайте ходы следующие из повествования*, *не произносите названия хода вслух*, *начинайте с повествования и заканчивайте им* и *будьте фанатом персонажей игроков*. Без них попытки игрового общения и использования ходов скорее всего окончатся провалом.

Такие принципы, как *погрузитесь в фантастическое*, *вдохните жизнь в каждого монстра*, *дайте каждому персонажу имя* и *помните об опасности*, являются ключевыми для духа Dungeon World и исследования фэнтезийного мира. Их можно изменить, но это изменение равноценно смене игрового мира. Изменив один из них, может понадобиться внести правки и в остальные.

Принципы *оставляйте белые пятна* и *задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами* важны для того, чтобы игра по Dungeon World прошла хорошо, и они могут быть полезными во многих других играх в подобном стиле. Без них игра может стать менее интересной, но в целом не пострадает. Эти принципы — самые универсальные; их можно использовать во многих других играх, даже в совсем другом стиле.

Дополнительным принципом, который часто пытаются добавить в игру, является *проверьте их узы на прочность*. Этот принцип полностью совместим как с другими принципами, так и со всеми ходами, но он несколько меняет фокус игры. Чтобы он действительно сработал, вам может понадобиться создать фронты, работающие на него, и добавить ходы, взывающие к нему.

Чудовища

Лучшей отправной точкой для изменения монстров являются вопросы, использующиеся для их создания, а самые простые изменения завязаны на настройку их опасности или разброса случайности.

Более интересным изменением может быть замена вопросов, использующихся при создании монстров, чтобы представить иной взгляд на них. В основе оригинальных вопросов лежит идея, что монстры не отличаются от прочих обитателей игрового мира: у них может быть любое мировоззрение, и они не всегда противостоят героям.

Если вы хотите превратить Dungeon World в игру про охоту на порождения Зла и их уничтожение, вы можете заменить часть вопросов, добавив, например, такой:

Монстр — воплощение Зла. Какой факт объясняет это?

- Монстр — один из Древних, вторгшихся Извне: планарный, урон +5.
- Создан древними магами Красной Башни: искусственный, +5 ОЗ.
- Существует с доисторических времён: первозданный, +5 ОЗ, урон +5.

Новыми вопросами вы можете как переписать уже существующих монстров, так и использовать их для новых. Переделывать всех существующих монстров имеет смысл, когда придуманные вопросы являются ключевыми для вашего видения игры. Если же вопросы касаются отдельного вида монстров, стоит использовать их выборочно.

ДОПОЛНЕНИЕ 1

БЛАГОДАРНОСТИ

Источники вдохновения

Если мы видели дальше других, то потому, что стояли на плечах гигантов. В основном, холмовых и каменных гигантов, и даже одного огненного. Ну и бардак был.

Наверное, очевидно, что эта игра появилась благодаря «Постапокалипсису» Винсента Бейкера и Dungeons and Dragons Гарри Гигакса и Дэйва Арнесона. Сверялись мы с The Dungeons and Dragons Basic Set под редакцией Тома Молдвея и Advanced Dungeons and Dragons.

Наша версия *мировоззрения* тесно завязана на Ключи из Shadow of Yesterday от Клинтона Р. Никсона, и как их использовал Джон Харпер в своей Lady Blackbird.

Идея выдачи опыта за провал есть во многих играх. Нас вдохновила версия из Burning Wheel Люка Крейна, и её вариация из игры The Regiment от Джона Харпера и Пола Риддла.

Узы — вариация на тему Нх из «Постапокалипсиса» с щепоткой Воспоминаний из Freemarket (Люк Крейн и Джаред Соренсен) для остроты.

Dungeon World не появилась бы без перекрёстного опыления с другими проектами на движке «Постапокалипсиса». В их числе «Саги об исландцах» от Грегора Вуги, The Regiment от Пола Риддла и Джона Харпера, Monsterhearts от Джо Макдально, и ряд неопубликованных игр Джонатана Уолтона.

Изначальная идея совместить «Постапокалипсис» и D&D принадлежит нашему хорошему другу Тони Даулеру. Он любезно разрешил нам развить её и превратить в то, что вы видите сейчас.

Инструменты

Dungeon World создавалась в InDesign. Основные шрифты — Adobe Minion Pro, Newcomen и Archemy.* Текст был написан в XML и перенесён в книжный формат, формат листов персонажей и другие. Работа с чистым текстом дала большой просто в работе с форматами, а также позволила разбить файлы на версии с помощью Git и Github. Мы разрабатывали эту игру почти как софт, поэтому баг-трэкер Github и Dropbox стали ключевыми инструментами в создании игры.

Особые благодарности

Strasa Acimovic, Marshall Miller, Jason Morningstar, Simon Ward, Greg Cooksey, Hamish Cameron, Kevin Weiser & the Walking Eye, Steve Segedy, John Harper, Tony Dowler, Vincent Baker, Gary and Dave (of course).

Соавторы

Tresi Arvizo, Jeremy Friesen, Alessandro “Adam” Gianni, Lee Reilly, Nathan Black, Adam Blinkinsop, Matt Jett, Evan Silberman

* Речь об оригинальном издании (прим. изд.)

Члены гильдии

Charles Boucher, PK Sullivan, Jeremy Friesen, Sara Williamson, Ara, Rob Sanderson, John Hawkins, Chris Eng, Rob Brennan, Brian Moroz, Jonathan Abbott, Tom Scutt, Franciolli Araujo, skullBoy72, Chris Sakkas, Ryan D. Kruse, Jason Wood, Dylan Boates, Aaron "Tildesee" Friesen, David M. Miles, Felan Parker, Gianmario Marrelli, Tony Dowler, Tresi Arvizo, Daniel Ornstein, Matt Silver, Jacob Sulpice, John Mehrholz, Marshall Miller, Matthew Sullivan-Barrett, Max Saltonstall, Adam K, John Senner, Aaron Rowell, J.B. Mannon, Sean M. Dunstan, Thomas Ulricht, Sam Carter of Mars, Hans Chung-Otterson, Sanjay Kurichh, Ryan Macklin, Kuba Koprowski, @ ATerribleIdea, Jesse Burneko, Colin Jessup, Bryan Rennekamp, Tom a.k.a. Warzen, Iserith, Jason Pitre, Steven Jarvis, Jim Crocker, Hamish Cameron, Max 'Ego' Hervieux, Timothy Adamson, Christopher Grau, Josh Rensch, John Bogart, Wes Price, Sohum Banerjea, kingston Cassidy, Alec Fleschner, watergoesred, Matthew Gagan, Cameron Suey, Scott Acker, Christopher Acker, Jason D. Smith, Justin Wightbred, Jarrod Farquhar-Nicol, Alan Jackson, Joerg Bours, Joseph "UserClone" Le May, kreg mosier, Paulo_Segundo, Anthony Martins, Joe Beason, Stuart McDermid, Vernon "Crypt-Kicker" Lingley, Matthew Klein, Ben Glickler, Jani Mölsä, Doug Hare, Jeremiah Frye, Dan Maruschak, Tristan Markert, Jeffrey J. A. Fuller II, Tommy Tanaka, Phil Garrad, Philip LaRose, Kynnin Scott, Nathan 'Noofy' Roberts, Steve Segedy, Strahinja "Stras" Acimovic, Jason Grabau

Спонсоры, навеки повязанные с Книгой

Эти храбрые спонсоры нашего проекта на Kickstarter повязаны с Dungeon World, а Dungeon World повязана с ними:

Simon Ward has seen what no other eyes could see. Matthew Sullivan-Barrett shot the morning in the back with his Red Wings on. A recent paradox awakened my nightmares of an anomaly within Jason's soul; I must fix it for the sake of my sanity. A witch put a spell on Ingo. Aaron is the Gouger of the monstrous Filibusterer. Aaron still haunts those Crooked Hills. Abrahm wrought the runes of binding. Adam constructed the eldritch machine. Adam is the bearer of the Book of Secrets. Adam Rajski keeps the wisdom of the ages safe. Adam rode the world worm. Adam saved the holy feline. Ahmad and I studied under the same mentor. Alan is the wearer of the trenchcoat of pretension. Alcionne wears the crystal talisman. Alec comprehended the multiple meanings of the Zeugmatic Dialogues. Aleopheus will strike down upon thee with great vengeance and furious anger those who would attempt to poison and destroy my brothers. Aleria cannot unsee what she has seen. Alessandro gave me loaded dice! Guard — arrest him! Alexander was once a king; now, naught but an adventurer. Alitar is the embodiment of Strength. Amy incants the story of the world. Andi awoke the dormant evil. Andy always plays a bloody wizard. Andy reverse engineered the rules of

the Universe. Annti stranded me in a house of brigands. Antoine mixed the spell components. Antti is the keeper of the forgotten lore. Arc keeps safe the sacred sigils. Area 42 is a safe haven for adventurers. Argent accessed the Aleph. Arvy found a mysterious tome. As wizards we are bound by birth to protect the realm against all evil. Baern holds the bridge that his friends might survive. Baf is watched by three sages. Balmung is the master of the Crimson Sword. Bard enjoys smelling ancient tomes. Basilios places the celestial crown upon his head. Basteen covered the ancient tome in fish. Bastinan braved the fires of the Hells. Ben boondoggles. Ben spoke one of the ten secret words that started the world. Ben uncorked a bottle of port. Bill kept the dragons well away from the dungeons. Blake has seen the sacred vision that reveals the impending death of your master. Bob defended the realm from the horde onslaught. Bob keeps the secret of the ancient flame wars. Bolthan is the keeper of the white flame. Brad evaded the demon by hiding in the shadows. Brandan unearthed forgotten mysteries. Brandon raised the veil of darkness. Brent harnessed the power of lightning. Brett is the keeper of Secrets. Brett Zeiler is extrenely arrogant, but is the best at what he does. Brian controls the chaos of creation. Brian founded a city out of chaos. brian has seen the fnords. Brian helped batter down the door to the armory. Brian is bonded to the bonder of bonds. Brian is searching for his father's lost sword. Brian is the inheritor of forbidden lore. Brian is too trusting. Brian slayed the sleeping sloth. Brindy embraced the night as the stars aligned. Brought knowledge to the masses. C & K are together at the End. Cabuster procured the Papers of Possibility. Cade hurled the flask. Cameron tells the old tales around the campfire. Capellan cares not for your paltry friendship. Carl is the heir of an ominous legacy. Carmin is the bearer of the cloak of shadows. Casey is a disciple of the Red Star. Casidhe hoards any knowledge she discovers. Chamelaeon has discerned the pattern of the stars. Chiang-Chen has an ancestral bladedemon in his palm. Chiv is aeon dead and wields unearthly power. Chris begat many adventuring heroes. Chris consults his library. Chris discovered the first seal. Chris Dulsky summoned an unspeakable thing. Chris is the ruler of Pillow Mountain. Chris killed the crazed cockatrice. Chris knew the lumber consortium was behind the alien landing cover-up. Chris knows secrets even the vizier is unaware of. Chris takes +1 forward in any game run by Adam Koebel. Christian is the bearer of the eternal light. Christian Lindke discovered a magical new world. Chroma owes nothing to Dark Jessop. Clark discovered the lost text (and Amanda corrected it). Clifford keeps the Arcane Knowledge. Clinton will play an important role in the events to come. Clyde is the keeper of the spoken word. Colin is powered by the apocalypse dragon. Connaught strove to preserve the ancient code. Connor is the cookie whisperer. Conrad saved my family from poverty. Corinthi brought low carb snacks. Cork is a master of elemental magic. Cravatosaur is the befouler of the sacred pool. Curt finds all the monsters that burst out of the ground. Damien's blade is not magical though his skill makes it seem that way. Dan binds the sacred tome. Dan knows the monkeys will be his undoing. Daniel discovered the freedom of simplicity. Daniel uncovered the clockwork of the Cosmos. Danohead is a puddingmancer nonpareil. Darkfeather unearths the lost treasure of. Dave has unmasked the Key Master. Dave Insel the Bringer of Ultimate Awesome. Dave on honey-dew has fed, And drunk the milk of Paradise. Dave struggled through the 7 Hells to earn this book. David has gained the affections of your betrothed They may not realize it, but you know this to be true. David is burdened by the Holy Word. David is cool with whatever we say. David knew the doppelgangers secret. David paid the price with dark magics. David revealed the truth - to everyone but himself.

David stole the secret that sealed the stair. Dean vanquished the Great Evil of T'lorin. Deimen has some strange significance to my god Any miracle I beseech in his name comes out reversed. Derek emerged from the ruins carrying an ancient tome of eldritch lore. Derek released the demon within. Derek speaks the Unspeakable Words. Dithmer is the guardian of the forbidden tome. Dom has travelled under far stars of the future. Douglas Justice is King of the Dwarves. Dovre the heir the the mountainking, keeper of the ancient hall. Doyce found long-lost secrets in a forgotten library. Drake broke the first seal. Dreamstreamer camped the Final Confrontation and put an arrow in the Barbarian's knee. Drew is bound to no-one. Drew looted his War-Chest for this book. Drewid spoke the arcane spell from from the ancient tome. Drnuncheon knifed many people between the ribs. Duane has slighted me with his Terrible Idea. Due to a magical accident she is your sister-clone. Dufresne uncovered the means to open a portal to an unholy dimension. Duke Monte hung out with the Goblins. Dungeon World taught Boabdil the power of Awesomancy. Dustin found them in the darkness. Dwarven Chris kept dying over and over. Dylan knows the song to summon the spirit wolf by heart. Dylan plays with some seriously scary lizard men. Dylan summoned forth that which can not be named. Edomaur is the maker of the wood swords of the green magic. Edouard fears Thulsa's rage, it will one day turn on us. Einroy defended the wall. Elkan casts good ol' Magic Missile. Elric wove the web. Eric sacrificed an eye to peer into the future. Erik is running low on hearts. Erik reps Thri-Kreen life. Ernesto made the Barbarian happen. Experience points be damned John will not slay another farmer! Falcros wields the sphere of power. Fax shifted the walls of the dungeon. Fel stole the cursed book. Felan wields a stalagmite as an improvised weapon. Felix has sealed away the cursed axe. Fiddy is the master of many worlds. Finnian stole three pages from the book of rituals. Flavio is the bearer of the hat of grumpyness. For Gavin, the Truth is more holy than the Book. Fox kept the nexus of portal conduits concealed. Francis vainquished the darkness with but a smile. Fred has uncovered the true nature of reality. Fred was lost to reason when he donned the Evil Hat. Gabriel knows the names of all the stars in the sky. Gant and Roland have faced the trials of world, and they have touched Paradise. Garry awakened ancient magics. Gary Hoggatt may be a descendant of Erdrick. George answered the call of the Final Trump. Ghost Bear is haunted by the spirits of those he have defeated. Gilmaldor Half-Eleven is the silent assassin lurking in the shadows. Gina cast the spell of eternal marshmallows. Gip has the strength to act. Glenn explored the lost catacombs. Godfrey is a paragon of goodness and wisdom; when in doubt, I defer to their judgement. Gondry mocked my beliefs. Grandmaster Jarrod asks, “When type of monster is it?”. Greenie spoke the Unutterable Name, dooming us all. Greg discovered the mystifying elixir. Gregor Hutton had foreseen it. Grimwald is trying to unlock the secrets of the scroll of winds. Hamish is the blood-stained sword of the Black Elf nation. Hans holds the key to weaving spells of Uncertainty. Hawk has the largest pile of fail XP. Henry dreamed of places strange. Herman always gets the flaming sword. Hilary is thinking what you are thinking. I am Dan's long lost sibling. Ianovos restored the link to the ancestral eight. Ios heard the call of the Wild Hunt, and never returned. Irene will make the last stand. Irina was taught to make secret potions by the old woman. Isabelle and Emma have shown me the way, now I hope to return the favour. Isen is the defender of the Silverhand. J escaped the hook that hungers. Jack inexplicably can understand the language of Dragons. Jack squandered his only Wish on a good deed. Jake has a jinx on him. James explored all of the wizardly tangents. James held no love but for money, and trusted no-one but his blade. James is

the tester of many tablets. Jamie waits in the shadows. Jarod founded the Musty Dragon Inn franchise. Jason drank from the well of common sense. Jason looted the temple of the Ancient Ones. Jason rides the Glyphon. Jay is the wielder of the magical boot of horse theft. JB was buried with the Opal of Xul-Gar. Jeff turned down his right to the crown of the goblin kingdom. Jeffrey struggled not against flesh and blood, but against the rulers, against the authorities, against the powers of this dark world and against the spiritual forces of evil in outer realms. Jeffy poked a toothpick through the membrane. Jeremiah was taken by horrors of the deep Never to be seen again. Jeremy is always one book away from a complete set. Jeremy slew a red dragon, costing him a limb. Jeremy's mind spent lifetimes wandering the spirit realms, in a deep lotustrance. Jerome stitched the bindings of the ancient tome. Jess opened a Doorway not fit for mortal souls. Jim climbed the Infinite Tower. Jingo uses the stone, one last time. Joe the mythical waffle taunter. Joe's campaign fronts read like the script from a telenovela. Joel shattered the Ancients' ignorance. Joerg is the guardian and wielder of the first sword. Johann warder of the wyrd. John cares deeply for someone, but they are kept apart. John is the keeper of the sacred kennel. John must cleanse his gear daily of evil spirits. John once forged a celestial breastplate. John sundered the Faithless Gate. Johnstone doesn't like anything. Jon doesn't see the point. Jon McCarty and I had a violent falling out. Jonathan brandishes the vorpal great axe. Joseph “UserClone” Le May NEEDS FOOD BADLY! Joseph has awakened what lurks in the deep. Josh Flint stole pages from the leaves of the world tree. Josh is bearer of troubling truth. Josh spoke the unspeakable tale. Josh was there in the Dawn Times. Joshua enscribed the mark of the ereboi huntsman. Joshua is the ally of the animals of the forest. Joshuha forged the perfect weapon. João is the master of the large sack. JP Sauers traversed the outer planes. Julien Pirou is in the secret world behind the GM's screen. Justin hid something beautiful in a terrible, deep dungeon. Justin Wightbred lead the charge against unnecessary escalation. Jürgen Mayer is the shadow that kills you in the night. Kairam is the immortal sage of the swamps. Karuk broke the glittering crown. Kate sees barmaids. Keith drew on the forbidden power that dwells below. Keith is the undiscovered scion of the hidden realm. Keith the Keeper of Arcane Lore. Keith will explore Dungeon World with any who are willing to Adventure! Kem teaches that the only true weapon is the mind. Ken is the servant of the Secret Spring. Kenny unlock the ancient gate. Kestral still walks Insanity's Edge. Kevin is a disciple of His Weirdness: Al Yankovic. Kevin is entrusted with secret, ancient knowledge. Kevin is the arcane master of the ambulatory eye. Kingston leads old friends into battle with Teuthus, the God who crawls beneath the waves. Kirby drank from the Ewer of Memories. Kreg carried the Swagger Stick everywhere he went. Kristopher despises most people, but keeps it to himself if he thinks you might by useful Savage invective befalls those that have no use. Kurt tumbled through the demon door. Kyle owes fealty to the Queen of Winter. Kyree rules the ruins with fortune and fate. Larry the unprintable. Laura has special luck. Lazaar is the master of whispers. Leo Lalande opened the astral rift between worlds. Leslie grinds on towards the coming dawn. Lidrick Barrisbren strung his Lute of Lightning. Liri rejected the fulfilling of her deepest wish by the goddess. Logan lost the phylactery. Lucias got tangeled in wizard sleeves. Lucien is the light that binds and demands. Luis crossed oceans of time. Lukas fought at the Gates of Oblivion. Luke cannot use the force. Luke has quenched the fire of creation. LXD lives on! Lythias sought the secrets of the Serpents' Labyrinth. Mabon breathes in the wonder of the night sky. Magic brought down the gate. Makr stole a tear from the Eye of the World. Malabreiga's sinuous body lies wreathed in purple flame.

Malo delved down and down again, deep into the world. Manilla has given me enlightenment that I can never repay. Marc has kept the Old Ways secret all his years. Marco is the Keeper of Truth. Margaret delves tomes for knowledge. Marielle never learned how to read and has been faking it this whole time. Mark awoke the gods. Mark bears the brands of the seven holy silences. Mark cooked breakfast at the gates of darkness. Mark has sung the halfling song. Mark immanentized the eschaton. Markku knows where the Arkenstone is located. Markus has seduced the incubus of the seven cauldrons. Marshall married my sister when no one else would. Martin unearthed the antediluvian arcana. Mary knows what we say to Death. Matt delivered the chalice to the village elders. Matt discovered a wonderful forest for His family. Matt followed the echoes of eternity. Matt was bemused by Gnomish poetry. Matthew 'Jarikith' Monagon rolled the Polyhedrons of Chaos. Matthew is the chosen vessel of the Spirit of Wisdom. Matthew shot morning in the back with his Red Wings on. Matthias took up the nearest tome and thumbed it through. Mattie promised to teach me the weaknesses of the human mind. Meg is the keeper of all my stories. Melody keeps the forbidden secrets. Mendez stole the Wudang Manual Again. Micah is the bane of the demon lord, slayer of the spider priest, spiller of the silver blood. Michael dreams of worlds inside everyday objects. Michael knows the ancient rhyme. Michael read the starry wisdom between the words. Michael will sacrifice everything and everyone to achieve his goal. Mike faced the dragon-bears. Milo thinks the section you need to read is around page 56. Mitchifer is the chosen of the God of Death. Mo is the holder of the flame. Murgh Bpurn does it virtually all the time. Nathan is the inheritor of a great and mysterious power. Neal found the darkness within. Nemo detected slanting passages. Nex hides in the shadows. Nicholas consumed the mythical biter brewery's blinding beer. Nicholas' ‚Äúplan B‚Äù is kill it with fire, acceptible at any time. Nick is heir to both warring kingdoms. Nick is the guardian of the forbidden knowledge. Nick is the keeper of the ancient tome. Nikolai is the keeper of the Talisman of the Ranging Pack. NinjaDebugger liberated this book from the Library of the Ages. Noam is still residing at the bottom of that pit trap. Noofy has adventured all over the world to be re-united with his True Love. Nora feeds the trolls. Okerstroker broods in the corner with a watchful eye. Oliver is the master of a thousand spells. Oliver turned out to be good-natured, generous and likeable; in three days no one could stand him. Oliver was menaced by a giant owl. Oscar is the Secret Fire. Oscart knows, To Keep The Peace, Prepare For War. Owen attacked the darkness. Owen is the ringmaster of the workers of dark creation. Pat presided over the sacred smoke ceremony celebrating peace between the tribes-men of plains . Paul and I have shared dreams sent to us from subaquatic temples of cyclopean stone. Pego was there when ‚ÄúPosta!Pizza!Pacco!‚Äù was uttered. Percy unveiled the secret of the Hoss. Peter knows that The Path to Wisdom lies down the Eternal Road. Petrus is nearly proficient with the double-club. Phil is the speaker of dreamtruth. Philip opened the archives and discovered a World of Dungeons. Philippe Debar was blessed once and then thrice. Quinn unlocked the ancient armory. Raf is the source of cosmic grumpiness. Ragnar taught me how to cook on the road. Rainswept's sorrow is here with him. Rausdour hates bats. Ray is master of the dungeon and slave to the dice. Redhan banished an ancient evil. Ren√© deciphered the riddle of the thousand deaths. Rhovanor has a shard of the cup of Eternal Life implanted in his chest. Richard found inner harmony. Richard writes with the sacred ink of the ancients. Richard, Speaker to the Modrons. Rick bears an ominous mark in the superstitions of my people. Rick forgot the most important lesson. Rishi “mistakenly” ate an owlbear pellet. Rob holds the keys to the

locks. Rob is lost in a forbidden tome of arcane knowledge. Rob is the chosen protector of the sacred ale. Rob Justice sleeps in the pines. Rob kicked down the door in the name of the King. Rob shot the food. Rob united the Bee Kingdoms. Rob wields the hand, as he journey's forth with the SOG & SAUF. Robert Bruce told you exactly what you wanted to hear. Robert helped me in a time of need. Rocha published Dungeon World in Brazil! Rodrigo is the teller of tales. Roman is the Keeper of the Temple Ruins. Ross was trusted with keeping the ancient tome. Rune is the wielder of the warhammer of grim irritation. Russell is the bearer of the sacred twenty sider. Rusty looked into the Mind of Darkness. Ryan is He Who Stalks Beyond the Walls. Ryan is the Master of the Dungeon. Ryan spoke the word. Ryan Webster is the prince who married his princess. Sage opened his brain to the Worm God first, mmm, dirt. Sally is a friend of the white cat. Sam is the Seeker of Knowledge. Sam wielded the Flame of Creation. Samuel stood with them at the end. Savannah possesses a true strength that cannot be overcome. Sayler is a hoopy frood He deserves a new character class: Spelljammer Buccaneer! Scathaigh is the eternal Herald of the Starshadow. Scott Belchak bears the thanks of the creators. Scott delved deep into the Book and came out changed. Scott was taken unawares. Sean Dunstan spread word of the wonders of the dungeon to the darkest corners of the world. Sean is heartbound to Shawna Lee through the Rite of Stone Wood. Sean punched a dungeon right in the face. Sean secretly transcribes the hieroglyphs of the RJS Empire. Sean unrolled the freshly minted scroll. Sean was here! Shane Knysh is the last royal cartographer of the united southern realms. Shane seeks what the ancients knew, but chose to hide. Shannon opened the book of the forbidden. Shawn was jailed for a crime that I committed. Silj is completely insane! Simba left his mark on the town, leaving it under his protection. Simon carried the torch for no man. Skender dicovered the tarnished Glinn circlet. Slay-Tor used the Hardcover to shatter the spines of lesser books. Someone will choose poorly and be killed, unless I intervene. Sophie uses this tome to bend realities. Sovern trusts in the creators. Stacey raised the standard of Friendship high upon the battlefield. StacyRex possesses the Eternal Bag of Happiness. Stefan is the keeper of knowledge. Stella Christina Hall woke up in the middle of each night to learn more from this book. Stephen is the keeper of the book of secrets! Steve has emerged victorious! Steve is sworn in life and death to his son Connor. Steve sang throughout the night. Steve wants to know who you truly love. Steven has opened the secret eye of Angra Mainyu. Stew lead the charge against the horned dragon. Stewart saw into the spaces between the spaces. Stras is the one that keeps carving faces on all the trees in the Godswood. Tara fought the gazebo. Tewhill broke the bugbear's will. The bigger they are, the harder Michele hits. The Book has filled my mind with erudition. The Crimson Dragon falls to my demon blade. The Demonlords await the Convergence. The host speaks for the gophers. The Legions of Gremlins unearthed the deathly tomb. The Lord's Secret mistress is Adrian. The only boundaries that exist are those of the mind. The pale cur sleeps on the book, either growling or snoring. The party shivered at the sinister sound. The prophetess Seldanha remains ever watchful of the vizier's machinations. The Rogue learned his trade from the ancient Assassin's Guild. Thom braved the sideways tower. Thomas decieved the others. Thoradin saved the vale from the mighty orc king. Thorgrim bears the Book of Grudges. Thunder is Newt's brother, he rides the winds of destiny! Tim found his courage in the length of long halls and the depth of blue eyes. Tim unearthed the true history. Tleroth stood and held the breach. Together, Cazantyl and I escaped from a cult. Tom upheld our ancient honors. Tomar can see to the heart of anything. Tony survived the demi-lich. toridas

unleashes the power within. Tran knows where the shoggoth lies dormant. Travis really should have known better Really. Tresi completed a perilous journey to the smoldering mountains. Tristan invoked the forbidden voice. Tucker is the most worthy of all of Carles' disciples. Tulip knows where the Bees are. Typhur stood fast, despite the cost. Tyson reps Thri-Kreen life. Ulai stands vigilant at the gate. Ungerford's brain aches with the want of knowing. Valtiel is in league with the Fair Folk. Veng has gained mastery of the ancient secrets. Vicki is a wannabe (though hopefully not forever) Renaissance woman :). Vidal is the Paladin of the Great North. Vincent walks under the scrying sun. Vivian stole the Knight's heart. Voodoo marveled at the discovery of the World. Warren wondered what bond words to write. Warzen has a new cat familiar. Wesley expressed disinterest in writing this. Wesley was the guardian of the blind. Whitney awakened the forgotten gods. Will knows the Spectre's secret name. Will was initiated into the conspiracy of the Duke's court. William knows the secret that will undo everything. Willow is the conqueror of fallen gods. With words a piece of Brian's spirit will live on in this tome. WolfSamurai forever sealed away ancient evils from the world. Wordman wears the silver mask. Xthulu rose from a watery grave. Yet again following Wightbred into strange dungeons. Yrkoon wields the soul-drinking sword. Zachary learned an ancient song, but fears the day when he will be called upon to sing it. Zed journeyed to the frigid north to meet Jex. Zed of Sosaria stepped through the gate eager to explore. Zhang Fei has a history of causing strife among his subordinates I would do best to keep my distance from him. Zirk came to chew bubblegum and play games, and he's all out of bubblegum.

Спонсоры Kickstarter

“Blue Hair Bob” Puckett, “Evil” Avi Zacherman, >B, a-bomb & g-girl, A. Herbert, A. Nonny Moss, A.J. LoPresti, Aaro Viertiö, Aaron “tildesee” Friesen, Aaron Greenspan, Aaron Hamric, Aaron Malone, Aaron Olson, Aaron Potts, Aaron Rowell, Aaron Tudyk, Accidental Fraser, Ackinty Strappa, Adam “Woulf” Fink, Adam Canning, Adam Chute, Adam Coleman, Adam Dray, Adam Flynn, Adam Fox, Adam Hegemier, Adam J. Piskel, Adam Juden, Adam K, Adam Minnie, Adam Robichuad, Adam Waggenspack, Adam Waite, Adam Wheelock Boisvert, Adam-Ross, AdamD VA, Addy, Adreanna, Adrian Brooks, Adrian Burton, Adrian J George III, Adrian Magaña, Adrian Price, Adrian Sotomayor, Adrienne Mueller, Al Billings, Alan Barclay, Alan Clark, Alan De Smet, Alan Millard, Alan-Michael Havens, Alastair Bishop, Albert Andersen, Alden and Katherine Strock, Alejandro Fernández Ortega, Alex, Alex “Ansob” Norris, Alex Baldwin, Alex Bergquist, Alex C. Trépanier, Alex Davies, Alex Dingle, Alex Fradera, Alex Gwilt-cox, Alex Hakobian, Alex Higdon, Alex Hunter, Alex Mosher, Alex Nuzzi, Alex Watters, Alexander “Elric” Zorin, Alexander Alabaster Hernandez, Alexander Cumming, Alexander Kell, Alexander Keurvorst, Alexander Lucard, Alexander Siegelin, Alexander Wasberg, Alexandra Hebda, Alexandre Denault, Alfred Rudzki, Alison J. Dodd, Alistair Lamb, Alphonso Butt, Alva Hopkins, Amado Glick, amel, Amy Minucie, Anders Bohlin, Anders Edqvist, Anders Scholl, Andre Kajita, Andrea Ungaro (Ander), Andrei Mouravski, AndrethSaelind, Andrew, Andrew and Heleen Durston, Andrew Asplund, Andrew B. Chason, Andrew Blake, Andrew Byers, Andrew Carbonetto, Andrew Collins,

Andrew Croftcheck, Andrew Ducker, Andrew Gatlin, Andrew Gill, Andrew Kenrick, Andrew Knippling, Andrew Linstrom, Andrew Maizels, Andrew Medeiros, Andrew Menear, Andrew Morton, Andrew Muttersbach, Andrew Saunders, Andrew Schubert, Andrew Watson, Andrew Wooldridge, André Bogaz e Souza, Andrés Acevedo, Andy 'awmyhr' MyHR, Andy Bates, Andy Blanchard, Andy Deckowitz, Andy Goldman, Andy Hsu, Andy Kitzke, Andy Prime, Andy Smith, Anna Kruse, Anonymouse, Anthony Bucchioni, Anthony Hersey, Anthony Martins, Anthony Popowski, Anthony Spulnik, Anton Olsen, Antonio Merùmeni, Antonio Messaggiero, Aníbal J. Delgado, Ara, Aria H.Y. Cheng, Ariele Agostini, Arno Ludo, Arog, Aronhiawakhon, Asher Dale, Ashley Clifton, Ashley Raines, Atlatl Jones, Atomixwah, Aurelia Wyler, Austin Conley, Austin Stanley, Azato, Azhrei Vep, badsmoothie, Balazs Oroszlany, Balthus Borazar, Barac Wiley, Barry Baker, Barry C. Cook, Basil Lisk, Batman, Bay Chang, Bay Grabowski, Beau McCarrell, Bechamolle, Ben Archer, Ben Erdin, Ben Hale, Ben Hartzell, Ben Johnson, Ben Leftwich, Ben Mabbott, Ben Mandall, Ben Murphy, Ben Neilsen, Ben P. Balestra, Ben Vincent, Ben Wakeland, Ben Wlodarczak, Ben Wray, Benjamin "Bailywolf" Baugh, Benjamin Bement, Benjamin Herr, Benjamin Hinnum, Benjamin James Meck, Bennett Smith, Bernard Gunkleman, Bert Isla, Bill (Gryffen88) Stilson, Bill Brickman, Bill Charleroy, Bill Kokal, Bill Parrott, Bill Valera, Billy Compton, Björn Söderström, blackcoat, Blake Hutchins, blanksuspect, Blkct, Bo Williams, Boaz Bibi, Bob Hanks, Bob Huss, Bob Muir, Bob Poteete, Bobby Jennings, Boon Sheridan, Boris Belitsky, bowmore, Brad, Brad Morris, Brad Osborne, Brad Wilke, Bradford Yurkiw, braincraft, Brandon "Jabby" Jeffries, Brandon Jordan, Brandon Landry, Brandon Perkins, Brandon Schmelz, Brant Clabaugh, Brawley Avalon, Brendan Adkins, Brendan G Conway, Brendan Hutt, Brendan Lew, Brendan Power, Brennan Haase, Brennan O'Brien, Brennan Taylor, Brennen Reece, Brent Sturdevant, Bret Gillan, Brett Myers, Brian "Arkayanon" Holder, Brian "BP" Paul, Brian "Vomax" Smith, Brian A Liberge, Brian Awis, Brian Cooksey, Brian E. Hollenbeck, Brian Engard, Brian Gerken, Brian Leet, Brian M McCarthy, Brian McCord, Brian Minter, Brian Sniffen, Brian Spicer, Brittany Wong, Brooklyn Indie Games, Bruce Curd, Bryan, Bryan Meadows, Bryan P. Chavez, Bryant Durrell, Bryant Paul Johnson, Bryce Bolliger, bsx, C. Edwards, C. W. Marshall, Cactusse, Caleb Osborn, Caleb Van Bloem, Cam Banks, Caoimhe Ora Snow, Carey Williams, Carl, Carl Klutzke, Carl Rigney, Carl Witty, Carolyn and Nick Atkins, Carson Hill, casey forsberg, Casey McKenzie, Casey Walton, Cat Peters, Catherine Hardin, Cerity Tradewind, Chad, Chad "T-Rex" Laws, Chad Bowers, Chad J. Bowser, Chad Jemmett, Chad Reiss, Charles, Charles Alvis, Charles Long, Charles Starr, Charlie, Charlie Reece, Cheryl Trooskin-Zoller, Children of the Lost Eden, Chloe Katzburg, Chris A Challacombe, Chris Adams, Chris Bennett, Chris Brooks, Chris Brua, Chris Clary, Chris Clouser, Chris Czerniak, Chris Darden, Chris DeCarolis, Chris Fee, Chris Fowler, Chris Gardiner, Chris Heinzmann, Chris Hopkinson, Chris Kirby, Chris Laine, Chris Lazenbatt, Chris Longhurst, Chris Murray, Chris ONeill, Chris Parker, Chris Pullen, Chris Rogers, Chris S, Chris Shablak, Chris Shields, Chris Slazinski, Chris Sloan, Chris Sniezak, Chris Whetstone, Chris Wiegand, Chris Woods, Chris Yates, Christian Abratte, Christian Griffen, Christian Leichsenring, Christian Leonhard, christian theriault, Christof, Christoph Boeckle, Christoph Weber, Christopher Grau, Christopher Haba, Christopher Haze, Christopher Lee, Christopher Maikisch, Christopher MZ Sauro, Christopher Ogden, Christopher Severs, Christopher Smith, Christopher Smith Adair, Christopher Urinko, Christopher W Mercer, Christopher Weeks, Christopher Welch, Chuck Cooley, Civil Savage, Clint Morris, Cody "Pax" Markle, Colin and Ian Pinkerton,

Colin Booth, Colin Cherry, Colin Freeman, Colin M, Colin Roald, Connor Alexander, Cookie Saxton-Ruiz, Corra, Count Kirith, Urah Kazar, craig guarisco, Craig Hatler, Craig Janssen, Craig McRoberts, Craig Perko, Creature Entertainment, Cree & Richard Boyechko, Creidieki Crouch, Curran Carmichael, Curt Meyer, Curt Steindler, Curt Thompson, Cy Myers, D. Weaver, Dag Sverre Syrdal, Dale Horstman, Dallas McNally, Damien Holder, Damien Laing, Damien Park, Dan Bruguier, Dan Cruickshank, Dan Grabowski, Dan Hall, Dan Luxenberg, Dan Marchant, Dan Maruschak, Dan McSorley, Dan R., Dan Rosenthal - Game Law Partners, Dan Shaurette, Dana B, Daniel Brannick, Daniel Brown, Daniel Corn, Daniel Drew, Daniel G. Dyrda, Daniel H. Levine, Daniel H. Spain, Daniel Hartnett, Daniel Hoffmann, Daniel J T Moore, Daniel J. Owsen, Daniel M. Perez, Daniel McKenna, Daniel Morey, Daniel O'Connell, Daniel P. Shaefer, Daniel Roanoke, Daniel Sacdpraseuth, Daniel Steadman, Daniel Westheide, Daniel, Max & Mason, Daniele Di Rubbo, Daniele Ruggeri, Danny, Darcy, Darcy Burgess, Darin Shepit, DarkMoonINC, Darrel, Darren Brewster, Darren Watts, Darth Butternutz, Daryl Gubler, Dave "The Game" Chalker, Dave Bapst, Dave Campbell, Dave Kester, Dave Rezak, Dave Ruppel, Dave Skogstad, Dave Tarr, Dave Younce, David, David 'Doc Blue' Wendt, David A. K. Lichtenstein, David A. Nixon Jr., David B, David B Silverman, David Bolick, David Ellison, David Gallo, David Gilbert, David Hertz, David Hines, David Kazibut, David Lai, David M., David M. Miles, David Macauley, David Moore, David Morrison, David Murray, David P, David Ross, David Schmitt, David Steiger, David Stoneking, David Thackaberry, David Thiel, David V Zarubin, David Wetterbro, David Z Chen, Dean Gilbert, Dean Langford, Dean McNabb, Declan Feeney, Deirdre Calvaneso, Demian M Walendorff, Denis Azuaje, Dennis Kadera, Denys Mordred, Derek Cardwell, Derek Handley, Derek Lettman, Derick Larson, desert steampunks, DeShawn Luu, Detective Clayton, Dev Purkayastha, Devin C, Devon Campbell, Dexter Mcdot, Dick Page, Diogo Nogueira, diversionArchitect (David C. Amarasinghe), Dominic Claveau, Don Barnett, Don Gardner, Don Schlaich, Donald Tyo, Doug Blakeslee, Doug Bonar, Doug Daulton, Doug Hagler, Doug Pirko, Doug Smidebush, Dougal Scott, Douglas S. Keester, Dr Ivo Robotnik, Drew Hart-Shea, Druaightagh, Dryn, Duane Moore, Duncan Burridge, Duncan Pickard, Dustin Gulledge, Dylan Green, Ed, Ed Casilio, Ed Kowalczewski, Ed Thater, edchuk, Eddie Clark, Eddie Goehner, Eddy Webb, Edgar Gillock, Eduardo H Schaeffer, Edward Damon, Edward Hand, Edward McWalters, Einar Wolfsauge, el Mīko, Eldergamer, Eli Barnes, Eli Baskir, Elias Mulhall, Ellen Zemlin, elmitxel, Emanuele Mandola, Emery Shier, Eoin Burke, Eon Fontes-May, Eric Coates, Eric Duncan, Eric Haddock, Eric Heisserer, Eric J. Boyd, Eric Lytle, Eric Paquette, Eric Stevens, Eric Stewart, Erich McNaughton, Erick Slazinski, Erik Schmidt, Erik Tenkar, Erika Aho, Erin M. Conder, Eskimo Ace, Euan, Eusebi Vazquez, Evan Franke, Evan Parker, Evan Silberman, Evan Torner, Everitt Long, evil bibu, Ewen Cluney, Ezio "Aetius" Melega, Ezra Bradford, Fay Onyx, Felix Tristram, Fenway5, Fercthu Albor, Ferïn, Filth Monkey, Fitz (GameKnightReviews. com), Flo Hoheneder, Florian Hübner, Foreezbus, Franciolli Araújo, Francis Dickinson, Francisco Castillo Segura, Francois Gnosis, Frank "Peach" Piechorowski, Frank B., Frank Blazkiewicz, Frank Fiol, Frank Jarome, Franklin Kenneth Hyatt, Frans Evaldsson, Franz Daubner, Fredrik Hansson, Fredrik Sivertsson, Fridrik Bjarnason, G. Hartman, G.U.B.A.R. Podcast, Gabriel Johnson, Gamethyme, Garabaldi Montrosse, Gareth DeWalt, Garou Verroq, Garrett Kelly, Garth Dighton, Garth Elliott, Gary Arkham, Gary Beason, Gary Bradley, Gary Kacmarcik, Gaston Phillips, Gaunt, Gauthier Descamps, Gavin Cermak, gaz moore, Geekfromtheperilousrealm.com, Gentan Schulteis, Geo

Pine, Geoff Bowers, Geoff Dash, Geoff Mochau, Geoffrey William Kennedy, George Shanahan had no bond, Gerald, Gerolf Nikolay, Gerry Saracco, Geza Letso, Giacomo "jackvice" Vicenzi, Gianluis Ramos, Gilbert Podell-Blume, Giulia Barbano, Giuseppe D'Aristotile Jr., Glenn R Buettner, God, Gokce Ozan Toptas, Gornul, Gozuja, Grandy Peace, Grant Chen, Grant Greene, Grant Lindsay, Grat McGrat, Grayson Davis, Greg Basich, Greg Fulford, Gregor Vuga, Gregory Heim, Gregory Parsons, Gregory Simkins, Grey Growl, Grimwade, Grinpis, GS Lamb, Guenther Kronenberg, Guillaume "Nocker", Guns_n_Droids, Guy Bowring, Guy MacDonnell, Guy Sodin, H Shurmer, H. M. 'Dain' Lybarger, Hal "Venjack" Neat, Hamish Cameron, Hans Erich Biorklund, Harold Balsac, hellium, Henning Wollny, Henri J. Bauer, Henrik Jernstedt, Henrique Rodrigues, Henry, Henry Vogel, Henry White, Henry Wong, Hiroki Shimizu, Hisashi, Hjortkayre, Holger Niederschulte, Hualex, Hugh O'Connor, Hugh Pearse, Hunter W., I. Calderon, Iain McAllister, Iain Milligan, Ian Andersen, Ian Charland, Ian Mothorp, Ian Raymond, Ian Rose, Ian Toltz, Ian Torwick, Ian V. Caldas, Ignacio Rodríguez Chaves, Ingrid Cheung, Irven "Myrkwell" Keppen, Isaac Ahuvia, Isaac Carr, Isaac Karth, Isaac Williams, Ishai Barnoy, Itchetiky Jutmundus, Ivan Vaghi, J Aaron Farr, J Scag, J. Derrick Kapchinsky, J. Myllyluoma, J. Todd Scott, J.C. Lundberg, J.O. "Volsung" Ferrer, Jack Burnett, Jack Gibbard, Jack Gulick, Jack Hay, Jack Kenyon, Jack Miskelly, Jack Norris, Jack Waitkus, Jackson Allen, Jacob D. Adamo, Jacob M. Moore, Jacob Maas, Jacob Marks, Jacob Sulpice, Jaime, Jaime, Jake Cyriax, Jake E. Fitch, Jake Parks, Jalister, James "Cornelius" Patterson, James A. English, James Brown, James Buckingham, James Campbell, James Chilcott, James Davies, James Dillane, James E. Winfield Jr, James Flinders, James Gabrielsen, James Jandebeur, James Jeffers, James John, James M. Spahn, James Newman, James Oswald, James Ritter, James Roberts, James Stuart, James Tadashi Graham, James Yasha Cunningham, Jamie, Jamie Furtner, Jamison T Thing, Jams Mastodon, Jan Egil "Jedidiah Curzon" Bjune, Jan Schwindowski, Jan-Yves Ruzicka, Jani Waara, Janna, Janne H. Korhonen, Jared Hunt, Jaron Kennel, Jarrah James, Jason, Jason, Jason, Jason "Ludanto" Smith, Jason "Zebulon" Greenwood, Jason & Kassie Hanks, Jason & Kat Romero, Jason Buchanan, Jason Childs, Jason Dettman, Jason Flowers, Jason Grabau, Jason Hilberdink, Jason King, Jason Kottler, Jason Leinen, Jason Morningstar & Steve Segedy, Jason Pasch, Jason Paul McCartan, Jason Valletta, Jay Shaffstall, Jay Steven Uy Anyong, Jays Mackie, JC Spencer, Jean-François Héon, Jeff, Jeff Bowes, Jeff Healy, Jeff Prather, Jeff Raglin, Jeff Troutman, Jeff Vansteenkiste, Jeff Wowkowych, Jeffrey Collyer, Jenni Higginbotham, Jens Alfke, Jered Heeschen, Jeremiah Lee - @Trifecta_Games, Jeremiah McNichols, Jeremy Cerise, Jeremy D. Smith (zaydoc), Jeremy Kostiew, Jeremy Puckett, Jeremy the Green Slime, Jeremy Whalen, Jeremy Zimmerman, Jerome Grunat, Jeromy French, Jeronimo, Jerry "DreadGazebo" LeNeave, Jerry Erica Nyssa Aeris Celes Auric Romana, Jerry L. Meyr Jr., Jerry Sköld, Jesper Veje Walton Simonsen, Jesse Burneko, Jesse Coombs, Jesse Kirkpatrick, Jesse Pudewell, Jessica Hammer, Jet Cyngler, Jevon, Jim & Vicki Webster - (Ryan's parents), Jim Dagg, Jim DelRosso, Jim McGarva, Jim Pacek, jim pinto, Jim Ryan, Jim South, Jim Sweeney, Jimmy "JR" Ray Tyner 3rd, JMF Conklin, Joe, Joe Basham, Joe Howe, Joe LaFerlita, Joe Pruitt, Joe Robertson, Joe Stroup, Joe Thater, Joe Thomas, Joel, joel allan, Joey Rodgers, JoeyR, Johan Eriksson, Johannes, John "Wildunknown" James, John Aegard, John Bogart, John Brown, John C. Schisler, John Carroll, John Coates, John Colagioia, John Conklin, John D. Pankey, John D. Wright, John Daniels, John Earley, John Eddy, John Fiala, John Gares Martin III, John Harris, John Ivor Carlson, John Lammers, John Lantz, John LeBoeuf-Little, John M. Campbell, John Marron, John Moran, John Perich, John

Philip Dennis Ryan, John Powell, John Stavropoulos, John Taber, John Thibodeau, John Ward, John Wilson, Johnn Four, Johnnie Hafley, Johnny Bremer, Jon, Jon Cole, Jon Leitheusser, Jon Rosebaugh, Jon Sheppard, Jon Stump, Jon Stutzman, Jon Stutzman, Jon W. Kroeger, Jonas Möckelström, Jonas Richter, Jonas Schiött, Jonatan Kilhamn, Jonathan "Buddha" Davis, Jonathan Bristow, Jonathan Combs, Jonathan Ensor, Jonathan Grimm, Jonathan Grosvenor, Jonathan Ingsley, Jonathan Jordan, Jonathan Knapp, Jonathan Lavallee, Jonathan Lee, Jonathan Slack, Jonathan Sue, Jonathan Tiong, Jonathan Westmoreland, Jordan "xRazoo" Jensen, Jordan Barber, Jordan Bowman, Jordan Raymond, Jorge Prieto, Jose Garcia, Jose LaCario, Joseph Ashley, Joseph Barnsley, Joseph Meyer, Joseph Murray Jr., Joseph Rossi, Josh Chewning, Josh Drobina, Josh Foxford, Josh Gorfain, Josh Lynch, Josh Miller, Josh Street, Joshua, Joshua Barney; "Qwitwa", Joshua Card, Joshua Krutt, Joshua Ramsey, Joshua Unruh, Joshua Wehner, José Luiz "Tzimiscedracul" F. Cardoso, João Mariano, Juan "The Barbarian" Gonzalez, JUDD KARLMAN! Julianna Backer, June Owatari, Justin Achilli, Justin Barr, Justin Cranford, Justin D. Jacobson, Justin Evans, Justin Hamilton, Justin Lance, Justin Melton, Justin S Nafziger, Justin Smith, Justin Smith, Justin Stoddard, Justin Yeo, Justo R Diaz, K. David Woolley, Kai Yau, Kamnev Mihail, Karl Jahn, Karl Miller, Karlen "Sorcerer of the North" Kendrick, Karoline Dianne Keeney, Kas Anarky, kasinoki, Kastor Lieberung, Kat Land, Kate Kirby, Kayne, Keilyn Lucent, Keith Baker, Keith Blocker, Keith Carnes, Keith Gilmour, Dave Fountain and Doug Hare, Keith M., Keith Preston, Keith Senkowski, Keith Stetson, Kelley Rogers, kelly j v, Ken Arthur, Ken Harward, Ken St. Andre, Kendall Shields, Kenneth Zeranski, kensboro, Kevin Denehy, Kevin Galloway, Kevin Heckman, Kevin Lindgren, Kevin Lorson, Kevin M. James, Kevin Martin, Kevin Maynard, Kevin McManus, Kevin Priest, Kevin Smith, Kevin Wallace, Kevin Wilson, Kevin Young, Kien-Peng Lim, Kierya and Mordraeth, Kim Dong-Ryul, Kirby Young, Kirin Robinson, Kjetil Kverndokken, Klaus Weidner, Kobayashi, Konstantinos "Yo!Master" Rentas, Kornel, Kristi Desinise, Kristian Cee, Kurt, Kurt Dietrich, Kwyndig, Kyle Buehler, Kyle Burckhard, Kyle Payne, Kyle Rock, Kyle Simons, Kyle Waldo Torres, Kyre, lacura17, Larry Lade, Lars Ericson, Lars Larsen, Lars M. Nielsen, Lauren McMahon, Lavinia Fantini, LB Stouder, Lee Engelhardt, Lee Garvin, Lee Sandow, Lee Short, Lee Zickel, Leif Erik Furmyr, Leonard Balsera, Leonardo Facchin, Leroy Van Camp, Linda Larsson, Lior Wehrli, Lisa 'The Mouse', Little Spartan Studios, Lizard, LogicNinja, Lond, High Mage of Virtual Cartography, Lou Hayt, Louis Luangkesorn, Lovelydwarf, Luca Ricci, Lucas Servideo, Lukas Myhan, Lukas Sjöström, Luke "Mournful" Jacobs, Luke Bailey, Luke Walker, M. Bair, M. Sean Molley, M. Stevens Chase, M. W. II, Maarten Bukkems, Madeline Ferwerda, MadRhetoric, Mads Egedal Kirchhoff, Mads Marturin, maiki, Malcolm Harbrow, Malikor, Manohar Coussa, Manu Marron, Mar ' Iastra Yn D ' aan, Marc, Marc 'Szpil' A., Marc Hertogh, Marc Williamson, Marco "Mr. Mac" Andreetto, Marco "Sagojo" Tripepi, Marco Bignami, Marco Brucale, Marco Costantini, Marcos Silva, Marcus Bone, Marcus Burggraf, Marcus DLR, Marijn Cornil, Marijn Hubert, Mariko Shewmake, Mark "Dojo" Brown, Mark Bennett, Mark Best, Mark Couture, Mark Diaz Truman and Marissa Kelly, Magpie Games, Mark Diffenderfer, Mark E Larson, Mark Featherston, Mark Harvey, Mark Levad, Mark Maibroda, Mark Mealman, Mark Morrison, Mark Parker, Mark Shocklee, Mark Solino, Mark Steen, Mark, Mary, Nathan & Hannah Watson, Markus Schoenlau, Martijn Vos, Martin Costa, Lord High Phrenologist, Martin Griffin, Martin J. Teply, Martin Ralya, Mathias Exner, Matias Frosterus, Matt, Matt & Nykki Boersma, Matt and Katie Johnston, Matt Boeck, Matt Canale, Matt Clay, Matt Donaldson, Matt Downer, Matt Herson, Matt Hogan, Matt

Jackson, Matt Kimball, Matt Landis, Matt Lewis, Matt Machell, Matt Maranda, Matt Mensch, Matt Osborne, Matt Riley, Matt Sheridan, Matt Spain, Matt Strickling, Matt Weber, Matt Wetherbee, Matt Widmann, Matt Wilson, Matteo Sasso, Matthew "Doc" Michnik, Matthew Ashby, Matthew Blackwell, Matthew Broodie-Stewart, Matthew Butler, Matthew Chan, Matthew D. Gandy, Matthew Diaz, Matthew Edwards, Matthew Gomez, Matthew Graves, Matthew Haulman, Matthew Hughes, Matthew J. Hanson, Matthew Keevil, Matthew Krykew, Matthew L. L. Wheeler, Matthew L. Seidl, Matthew Lind, Matthew Miller, Matthew Nielsen, Matthew Parcell, Matthew Patterson, Matthew Rees, Matthew Rolnick, Matthew Rooks, Matthew Uschelbec, Matthew Ward, Matthew Wilde, Matthias 'darkpact' Nagy, mau, Maurice "gilvanblight" Tousignant, Mauro Ghibaudo, Max "Ego" Hervieux, Max Villet, Max.A, Maynard McGuffin, MB, mcsquiggedy, Md. Muazzam B. Sham Khiruddin, Meera Barry, Mendel Schmiedekamp, Michael, Michael "rekenner" Renneker, Michael 'Minder' Riabov, Michael Atlin, Michael Barker, Michael Bentley, Michael Bowman, Michael Cassimaty, Michael Cule, Michael Curry, Michael D Blanchard, Michael D. Ranalli Jr., Michael De Rosa, Michael Fake, Michael Felgenhaur, Michael Gunderson, Michael Harrel, Michael Harrison, Michael Hertling, Michael Hill, Michael Hughes, Michael John, Michael Kailus, Michael Lewis, Michael Llaneza, Michael Loy, Michael Marquez, Michael Miguel-Sanchez, Michael Mitchell, Michael Nutt, Michael Nutter, Michael R. Underwood, Michael Rees, Michael Richards, Michael Spinks, Michael St. Clair, Michael Stephenson, Michael Swadling, Michael the OnlineDM, Michael W. Mattei, Michael Wasserman, Michael Zautner, Michele "Mick" Toscan, Michelle "ChessyPig" Taylor, Michelle Shepardson, Michelle, Connor and Xander, Miguel Zapico, Mikael Andersson, Mikael Dahl, Mike & Keith MacArthur, Mike Addison, Mike D., Mike Davey, Mike Dingeldein, Mike Edmonds, Mike Fitch, Mike Frazer, Mike G Jones, Mike Haggett, Mike McMullan, Mike Miller, Mike Mudgett, Mike Olson, Mike Ramsey, Mike Reed, Mike Riverso, Mike Sheley, Mike Simpson, Mike Welker, Mikko Kurki-Suonio, Miles Gaborit, Miles Nerini, Milton M. Fernandez, Mircea Ungureanu, MO Balbarin, Monica Speca, Monster Johnson, Monte, Mopsothoth, Morgan Ellis, Morgan Gilbert, Morgan Hatfield, Morgan Hay, Morgan Westbrook, morgue, Moritz, Morry Veer, Mr pLoLock, MrFatso from GBAtemp, Murph, Myles "The Funk Wagon" McMann, Myles Corcoran, Myles McCloskey, N. Orlando Wilson, Nachiket A. Patkar, Narayan Bajpe, Nat "woodelf " Barmore, Nat Webb, Nate Lawrence, Nate Reed, Nathan Altice, Nathan Black, Nathan Frund, Nathan Kangas, Nathan Malynn, Nathan Olmstead, Nathan Russell, Nathan Trail, Nathaniel W Jordan, Ned, Neil A. Pinkerton, Neil Carr, Neil Goodridge, Neil Gow, Neil Knauth, Nels Anderson, NerdBound Podcast, NextJenn Martin, Nic Webb, Nice Man, Nicholas Graziade, Nicholas Hutchind, Nicholas Peterson, Nicholas Riley, Nick "Mystic5523" Wesselmann, Nick "Necronomitron" Garcia, Nick Bate, Nick Brooke, Nick Buddell, Nick Hrinda, Nick Pilon, Nick Townsend, Nick Warcholak, Nick wingedferret Brown, Nicolas Acton, Nicolas G. Kruk, Nicole Trainor, Nicolás Brian, Nightstorm, nikobe, Nikolai, Noah Hinz, Noble Kale, Noel Hoerst, Noggin, Numinous, ObsidianBlk, OddHelge Gravalid, Odin, Oh Seung Han(Wishsong), Ola Jostein Jørgensen, Olaf Kruse, Olav Nygård, Oliver Graf, Oliver Northrup, Oliver Nøglebæk, Oliver von Spreckelsen, Olivier Brunet, Olivier Vigneresse, Omer Golan-Joel, Orastes, Ovid, Ovlovian, Owen Kerr, Owen Meldrim Moore, Oxy Morons, Pablo Iglesias Montañés, Pablo Palacios, Paolo "vonpaulus" Castelli, Paolo "Koradji" Carnevali, Parke Hultman, Parker D Hicks, Pat "Silverhand" Andrews, Pat Gamblin, Pat Kemp, Pat Sylves, Patrice Hédé, Patrice Mermoud, Patricio Jones, Patrick "patmax17" Marchiodi, Patrick Clapp,

Patrick Dawson, Patrick Lee, Patrick Ley, Patrick Maguire, Patrick O'Brien, Patrick S Malone, Patrick Sullivan, Paul, Paul "DQGM", Paul Blair, Paul Casagrande, Paul Cavanaugh, Paul DeMartino, Paul Edson, Paul Imboden, Paul Jenx, Paul Mansfield, Paul R. Plaisance, Paul Smith, Paul Stefko, Paul Towler, Paul Vogt - The Hopeless Gamer, Paul Watson, Paulo Segundo, Pedro Gómez-Esteban González, Pedro Ziviani, Penny Greening, Perry Waterworth, Pete Falco, Pete Figtree, Pete Griffith, Pete Hurley, Peter *LifescanX' Poulsen, Peter Alvino, Peter Aronson, Peter Bensley, Peter Borah, Peter Goderie, Peter Kristolaitis, Peter Schichl, Peter Usagi, Peter Wessel Zapffe, Phil "DNAphil" Vecchione, Phil Bordelon, Phil Burge, Phil Hobson, Phil Lewis, Phil Wong, Philip Reed, Philippe Niederkorn, Phillip Bailey, Phillip Pierce-Savoie, Pierre-Philippe, Piers, Piotr "Ifryt" Cichy, PJ, POUDEROUX Stephane, Preston Coutts, Psyestorm, Pudge Dooley, Péterfy Áron, QED, Quentin "Q" Hudspeth, Quinn Conklin, R. Zemlicka, R.R. Michael Humphreys, Rachel E.S. Walton, Rachel Luxemburg, Rachelle Shelkey, Rafael Chandler, Rafael Guillen, Rafe Ball, Rafu, Rainer Wagner-Ballner, Ralph Mazza, Randy Mosiondz, randy vranesh, Raphael Grandsitzki, Ray Chiang, Reed Zesiger, Remi Treuer, Renato Ramonda, Renee Knipe, Reno MWG Member Andy Barrett-Venn, Rev. Keith Johnson, Reverance Pavane, Ricardo Tavares, Riccardo "Hammer" Nauti, Riccardo Broccoletti, Rich Wheeler, Richard, Richard "Zelrokyz" Moss, Richard Almaraz, Richard Collins, Richard Harrison, Richard Hirsch, Richard J Rogers, Richard Morton, Richard Quick, Richard Sheppard, Richard T. Balsley, Rick Ferraro, Rick Harrelson, Rick Rambo, Rikard Warvlin, Rob 'Wolfthulhu', Rob Alexander, Rob Brennan, Rob Donoghue, Rob Gruhl, Rob McCarthy, Rob McDiarmid, Rob McNamee, Rob Sanderson (@azaroth42), Rob Tillotson, Robert Adducci, Robert Carnel, Robert De Luna, robert lambert, Robert MacNinch, Robert Mosley, Robert Slaughter, Robert Summerill, Roberto Collingwood, Rod B. Spellman, Roderick Edwards, Roger N. Dominick, Ron Blessing, Ron Merideth, Ross, Ross, Ross Cowman, Ross Hunter, Ross Lemmon, Rowan Rose Lily Hazel Middleton, Roy from the RooSackGamers, RSC, Rudy "Chainsaw" Basso, Rudy "Hikorzik" Rousseau, Rufo Sanchez, runester, Rustin, Rusty Larner, Rustyn Sa, Ryan & Beth Perrin, Ryan Aech, Ryan Craig, Ryan D. Chaddick, Ryan Dunleavy, Ryan Lee, Ryan Macklin, Ryan Moore, Ryan Olson, Ryan S., Rémi Douence, S. Miles, S. Scapicchio, Sabe Jones, Sagi, Sam "Nightrain" Carter, Sam Anderson, Sam Chupp, Sam Courtney, Sam Sowl, Sam Zeitlin, Samuel Briggson, Samuel Crider, Samuel Kruse, Sara Williamson, Sarah Harper, Sarn Aska, Sascha Lecours, Sawteeth, Scientivore, Scot Drew, Scott "The Angry DM" Rehm, Scott Belchak, Scott Bennett, Scott Boehmer, Scott Cunningham, Scott Dierdorf, Scott Gable, Scott Kemme, Scott Kinsey, Scott Krok, Scott Madin, Scott McGougan, Scott Neilson, Scott R. Dierks, Scott Rogers, Scott Sutherland, Scott Taylor, Scott Underwood, Scott W. Fail, Sean, Sean Campbell, Sean Curtin, Sean Duncan, Sean Howard, Sean Lesley, Sean Louvel, Sean P. Kelley, Sean P. Soderlind, Sean Pollman, Sean Silva-Miramon, Sean Wills, Seanovan, Sebastian Haaf, Sebastian Hickey, Selene Tan, Sergio Rodriguez, Seth & Rachael Blevins, Seth A. Roby, Seth Clayton, Seth Flagg, Seth Johnson, Sethariel, sev, Seán Harnett, Shana Rosenfeld, Shane Donohoe, Shane Kirby, Shane Majewski, Shane Mclean, Shane Williamson knew no companions, Shannon Appelcline, Shannon Riddle, Shari Corey, Sharkbomb Game Design Services, Shaun Hayworth, Shawn, Shawn Fagin, Shawn Quinn, Shawn Tomkin, Shawn Tyler McCarthy, Shelton Windham (taleswapper), Shinversus, Silvio Herrera Gea, Simon "Trooper94" Silva, Simon Crowe, Simon Gough, Simon Paquette, Simon Sharp, Simon Weinert, Siobhan Morris, Sion Rodriguez y Gibson, Sithilus, SJ Benoist, Soirgriffe, Sophia Lily Alsbrooks, Spencer, Stacey Chancellor, Stefan, stefan

tyler, Stefano R. Rebessi, Steffen Vulpius, Stephan Szabo, Stephane Chopard, StephaNeil Wolfalter, Stephen Bretall, Stephen Granade, Stephen Henderson-Grady, Stephen Holowczyk, Stephen Parkin, Stephen Smoak, Stephen Wilcoxon, Sterling, Stern Krueger, Steve Benton, Steve Bergeron, Steve Bode, Steve Dodge, Steve Hickey, Steve Holder, Steve Kenson, Steve Knowlton, Steve Mains, Steve Moore, Steven Barker, Steven D Warble, Steven Damer, Steven Grady, Steven Holst-Diemand, Steven Jarvis, Steven K. Watkins, Steven Martindale, Steven Robert, Steven Scibetta, Steven Vest, StingRay, Stuart Chaplin, Stuart McDermid, Sven Folkesson, Sven Hannemann, Sven Stryker, Sławomir Wrzesień, T.S. Luikart, T.W.Wombat, Tablesaw, Tadeusz Cantwell, TAK, Tanya Cohan-Diaz, Tapani Tiilikainen, Tas Stacey, tavernbman, Ted Cabeen, Ted Novy, Ted Williams, teeter, Tellef, Thail, That One Die That Never Lets You Down, The Campbells, The Daughters of Verona, The Great and Mighty Neb, The guys at Fort Nerd, The High Lord Mhoram, of the Dark Ones, Master of the Black Citadel, Doctrina Magicus, The Infamous P.I.G., The Lord of Lime Sherbert, The Magus!!1!, the memory of Ada Lovelace, The Memory of Dave Arneson, The Nashv ille Irreg ulars, The Secret DM, The Sutra of Supreme Excellence, TheCatfish, Theron Teter, Thibault Mesmin d'Estienne, Thomas Foss Christensen, Thomas Ryan, Thomas Ulricht, Thorbjørn Steen, ThorDiantral, Thriondel Half-Elven, Tiago Marinho, Tim “Buzz” Isakson, Tim Ballew, Tim Hutchings, Tim Knight, Tim McCracken, Timothy Sanders, TJBailey, Todd Mitchell, Todd Roy, Todd Zircher, Tolly, Tom Cadorette, Tom Flanagan, Tom Idleman, Tom Ladegard, Tom Lumley, Tom McCarthy, Tom Reynolds, Tomasz Pudło, Tomek Filip, Tony, Tony, Tony Dijkstra, Tony Eng, Tony Indurante, Tony Love, Tony Reyes, Topi Makkonen, Torolf, Trachalio, Tracy Barnett/Sand & Steam Productions, Tracy Hurley, Travis Bryant, Travis Scott, Trent Casey, Trent Yacuk, Trevis Martin, Trey Mercer, Trollhawke, Troy “Wrongtown” Hall, Troy Gilbert, Troy M. Costisick, Tuomas, Turk, txelu, Ty Sawyer, Tyler Jones, Tyler Lanser, Uffe Thorsen, Ulysses, Umberto Pignatelli, Unisprink, Vacuumjockey, Vera Vartanian, Vernon Lingley, Veronica Courage Wakefield, Victor Lane, Victor Maslov, Victor Wyatt, Victoria Uney, Viktor Haag, Ville Halonen, Vinicius Lessa, Vites, Vlad Del Cid, Vladimir Dzundza, Vladimir Filipović, W. Scott Jones, Wade “Belzain” Ussery, Walt Robillard, Warrbo, Warren “Mook” Wilson, Warren Merrifield, Wayne “Lumrunner” Humfleet, Wayne Arthurton, Wayne Lauer, Wei-Hua, Hsieh, Wes Price, Weston Clowney, White Paws, Whitt, Wilhelm Fitzpatrick, Will Ijebor, Will Robot, Will Thibault, Will Vesely, William “CallMeWilliam” Nichols, William Ansell, William Carroll, William Fischer, William Gerke, William K Wood, William Koch, Willis Scilacci, Wing Chan, WJO III, Wojciech Gębczyk, Wolfberry, WOoDY, Wothbora, wraith808, Wyatt Camp, Xander Veerhoff, Xavier Aubuchon-Mendoza, Xellos, cleric of coins, xiangh, Yan Prado, Yoki Erdtman, Yragael, Z. Dettwyler, Zach Clay, Zach Gourley, Zach Peters, Zachary Hall, Zachary Sylvain, Zachary Williams, Zack Kline, Zack Woodard, Zane Ewers, zero.executioner, Zippy Schindler, Zontco Gaming Division, ZSP, östen petersson.

ДОПОЛНЕНИЕ 2

ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ

Вы прочли эту книгу, и, вполне возможно, в будущем вам придётся научить игре в Dungeon World других, как новичков в нашем хобби, так и опытных игроков. Мы провели множество сессий для разных игроков с совершенно разным опытом, пока работали над игрой, и нашли пару приёмов, помогающих овладеть Dungeon World.

Я верю, что жизни — она для жизни. Я верю, что нужно рисковать, и кусать больше, чем можешь прожевать, а ещё там люди кричали, и я запутался в правилах.
— Кеннет, «30 Rock»

Представление игры

Чтобы начать игру, вам, скорее всего, придётся рассказать об игре новым игрокам (не ошарашивайте их внезапным началом игры — это не круто). Это будет что-то вроде презентации: рассказа о том, почему вы хотите сыграть в Dungeon World, и почему им понравится.

Прежде всего, говорите своими словами. Мы не даём шпаргалок, поскольку лучший способ заинтересовать игрой других — поделиться своим искренним энтузиазмом. Однако пару вещей стоит упомянуть.

Разговаривая с новичками, в первую очередь говорите о том, что собой представляет ролевая игра в целом. Расскажите, что им предстоит делать (изображать вымышленного персонажа) и чем будете заниматься вы (изображать мир вокруг). Упомяните об общем замысле игры: приключениях и героях. Стоит объяснить им и роль правил: как они помогают развивать ход игры в интересном направлении.

Общаясь с опытными игроками, особенно теми, кто играл в другие фэнтезийно-приключенческие игры, большее внимание уделите тому, что выделяет Dungeon World среди ряда игр. Простота игры, правила, вступающие в нужный момент, и быстрый темп игры — всё это часто ценится опытными ролевиками.

Независимо от того, какая у вас аудитория, говорите не только о правилах — расскажите, какое приключение вы хотите провести с их помощью. Если она про исследование городской канализации, скажите об этом сразу. Если противники героев — зловещая секта, не скрывайте этого. Взаимодействие между ведущим, игроками и правилами принесёт в игру кучу загадок и задач, так что не бойтесь раскрыть карты.

Знакомство с классами

Если игра в Подземелья заинтересовала всех и вы сели за игровой стол, начните с представления игрокам листов персонажей. Кратко опишите каждый, упомянув их возможности и положение в игровом мире. Вы можете и зачитать вслух описания классов, рассказывающие и об их способностях, и о месте в широкой картине.

Если возникнут вопросы о правилах, дайте на них ответ, но пока что основное внимание уделяйте описанию классов простыми словами. Если кого-то заинтересует воин, на этом этапе лучше сказать, что у него есть особое уникальное оружие, чем вдаваться в подробности работы описывающего это оружие хода.

Создание персонажей

Проведите игроков через создание персонажей шаг за шагом. Этот этап послужит отличным введением в основные понятия игры: характеристики, ходы, ОЗ и урон. Не пытайтесь загрузить игроков разъяснениями каждого правила по порядку, это не так важно.

Каждый игрок столкнётся с правилами, важными для его класса. Воин, например, найдёт ходы, связанные с пробиванием и дистанцией оружия, и наверняка спросит о них. Будьте готовы отвечать ему. Если воин не спросил, что такое пробивание, не беспокойтесь. Выбор игрока может быть интуитивным и основываться на описании, которое, в конечном итоге, отражают все характеристики и качества.

Если ваши игроки особенно обеспокоены созданием «правильных» персонажей, просто дайте им возможность изменить их потом. Попытка описать каждое правило и сразу дать весь контекст лишь замедлит игру. И не описывайте в подробностях базовые ходы. Пропустите их описание, чтобы игроки могли прочитать их и задавать вопросы, но не тратьте время на объяснение каждого. Они всплывут в игре сами.

Когда игроки представят своих персонажей и начнут создавать узы, вот тогда ваша очередь задавать вопросы. Спросите, почему они сделали именно такой выбор и что он значит для их персонажа. Расспрашивайте про узы. Позвольте их выбору формировать мир игры. Особо отмечайте то, что может стать топливом для ваших ходов (например, отвергнутого наставника героев или разгорающуюся войну).

Начало игры

Начните игру с конкретного описания мира вокруг персонажей. Пусть оно будет кратким, но ярким, полном любопытных деталей, и с событием в конце, требующим реакции. Затем спросите, что делают герои.

Событие, требующее реакции, важно. Новые игроки могут не знать, что им, собственно, делать. Предоставим какой-то стартовый плацдарм, вы сможете перейти сразу к игре.

Если игроки — новички, важно убедиться, что они способны справиться с событием, в которое ввязались. Хороший вариант — бой или напряжённые переговоры (с лёгкостью способные перейти в бой). Начните с простого и позвольте сложности расти.

Даже в бою старайтесь использовать простых монстров: тех которых можно ранить, не особо бронированных и не пробивающих броню. Дайте игрокам привыкнуть к своей броне и нанесению урона, прежде чем использовать исключения из этих правил. Разумеется, если история требует, чтобы у монстра было пробивание или игнорирование брони, используйте их, но не начинайте с таких существ.

Для новых игроков часто используйте ход *покажите признаки надвигающейся угрозы*. У новичков или игроков, привыкших к другим играм,

могут быть другие представления об опасности и о том, когда их героям действительно грозит что-то серьёзное. Покажите угрозу явно. Когда они поймут, где в вашей игре прячется опасность, частоту таких намёков можно снизить.

Если вы сами водите в первый раз, сконцентрируйтесь на нескольких ходах: *покажите знаки надвигающейся угрозы*, *нанесите урон*, *поставьте кого-то в сложную ситуацию*. Если ни один из них в текущей ситуации неприменим, пора взглянуть на лист ходов ведущего. Со временем вы ознакомитесь со всем набором этих ходов, и делать их станет проще.

Продолжение игры

После часа-двух игроки, скорее всего, разберутся со своими правилами. У ведущего-новичка на овладение всеми ходами может уйти немного больше времени, одна-две сессии. Просто продолжайте игру.

Если вы столкнулись с проблемами вождения на первой сессии, считайте её пилотной серией телесериала. Вы можете начать игру заново или изменить что-то задним числом. Если игроку кажется, что вор ему больше не подходит, пускай сменит класс (переработав того же персонажа, или создав нового). Если первое приключение оказалось неудачным, выкиньте его в мусорную корзину и начните новое.

Хотя Dungeon World отлично подходит для одиночных игр, циклы уровней и уз входят в игру не сразу. Если ваши первые одна-две сессии прошли неплохо, подумайте о том, чтобы выделить время ещё под 5-10. Понимание того, что игра продолжится, даст вам и вашей группе простор для создания новых интересных фронтов.

Дополнение 3

Адаптация приключений

Время на подготовку к игре есть не всегда. Бывает, что в игру не хочется вкладывать много усилий: может, вам хочется по-тестировать правила, или нужно подготовиться к четырёхчасовой игре на фестивале, игроков которой вы увидите впервые в жизни. Может, вам просто неохота готовиться, или вы хотите взять карту и провести игру на её основе. Или, ещё лучше, у вас есть любимое традиционное приключение, которое хочется провести по Dungeon World. Мы расскажем, как адаптировать под Dungeon World материалы из других игр и воссоздать ваши любимые истории, пользуясь преимуществами гибкости правил этой игры.

Обзор

Прежде чем браться за адаптацию, перечитайте как его, так и правила Dungeon World, особенно правила по фронтам и принципы ведущего. Фронты лягут в основу нового приключения, а принципы помогут сохранить игровой процесс верным духу и букве правил Dungeon World.

Читая приключение, особое внимание уделяйте:

- картам;
- монстрам;
- волшебным вещам;
- организациям и персонажам ведущего.

Во время чтения делайте заметки, но не пытайтесь запомнить всё сразу. Многие части приключения, особенно содержащие игромеханику, окажутся бесполезны. К тому же вы в любом случае добавить в историю *белые пятна*, которые игрокам предстоит исследовать.

Закончив, вы увидите общую картину приключения — его основные противоборствующие силы, интересных монстров, опасности, которыми грозят миру злодеи, и то, чем могут заинтересоваться игроки. Пока что отложите приключение и обратитесь к разделу Dungeon World о фронтах. С его помощью вы сделаете основную часть работы.

Фронты

В основе любого обычного приключения, сценария или игровой сессии по Dungeon World лежат фронты; фронты содержат надвигающийся ужас, игроки отвечают на него, и в этом противоборстве проходит игра, цель которой, как мы помним — узнать, что произойдёт дальше. При адаптации приключения используйте тот же принцип. При чтении модуля вам наверняка бросились в глаза его элементы: персонажи ведущего, интересные места, монстры, организации. У всех них есть свои цели, все они могут оказать значительное влияние на мир. В зависимости от размера приключения, в него может входить один или несколько таких элементов. Создайте по фронту для каждого из них.

> *Я хочу адаптировать к Dungeon World любимое старое приключение, которое проводил десятки раз по совершенно разным системам. Мне кажется, что моя игровая группа по Dungeon World его оценит. Чтобы освежить память, я пролистываю приключение. Оно рассказывает про город, ночным кошмаром которого стала жестокая секта, поклоняющаяся болотному богу-рептилии. Звучит интересно! Ещё есть тайное подземелье, порочный религиозный орден, орда вонючих троглодитов и группа беспомощных приключенцев посреди города, объятого паранойей. Такое мрачное начало даёт мне широкий выбор противников. Я решаю, что всё в городе вызвано двумя фронтами: сектой и кланом троглодитов.*

Нагу-чародейку, живущую в подземельях, я тоже мог бы выделить во фронт. Плюс фронт кампании для Секты Бога-Ящера, но мне кажется, что это игра на нескольких сессий, не стоит распылять усилия. Два фронта отчасти связаны, но самостоятельны и работают независимо друг от друга, поэтому их стоило разделить.

Создавайте эти фронты как обычно, выбирая угрозы, надвигающийся ужас и мрачные знамения. Задайте один-два вопроса-ставки, но убедитесь, что оставили себе пространство для манёвра — так вы позже сможете вписать героев в историю. Обычно вы бы полагались только на вдохновение, но при адаптации оригинал будет вас направлять. Думайте о фронтах как о темах, а об угрозах — как об их элементах. Посмотрите, как действия фронтов описаны в оригинале, и каков может быть их итог, если рядом не окажется героев. Каков наихудший исход? Ответив на этот вопрос, вы получите материал для жёстких ходов. На этом этапе вы можете превратить параметры персонажей ведущего либо в полноценные угрозы, либо в роли, участвующие во фронте.

Если в тексте встретились ловушки, проклятья или иные эффекты, для которых напрашиваются особые ходы, придумайте их сейчас. Во многих старых приключениях есть моменты, требующие спасброска; их, по большей части, можно превратить в броски на *избегание угрозы*, но отдельные ходы — тоже вариант. Главное — опознать намерение автора приключения, а не с точностью адаптировать механику.

Когда закончите, у вас будет ряд фронтов, описывающих основные угрозы и опасности, которым будут противостоять игроки.

Монстры

Большинство опубликованных приключений включают описание одного-двух монстров, которых вы не встретите больше нигде — уникальных созданий, представляющих для игроков уникальную опасность. Найдите таких монстров. У многих из них будут характеристики, которые можно прямо перенести в Dungeon World, и, если вам этого достаточно, просто отметьте, на какой странице книги они описаны, и продолжайте. Но если вы хотите «донастроить» монстров или создать собственных, используйте для этого обычные правила.

При создании монстров постарайтесь не думать о «балансе», сколько у монстра должно быть ОЗ или брони. Лучше подумайте, какую нишу он занимает в мире. Отпугивает ли оно отчаявшихся путников?

Преграждает путь или задаёт загадку? Какова его роль в экосистеме подземелья или приключения в целом? Переносить в игру дух, нежели букву монстра всегда увлекательней. Если у чудовища есть интересная способность или занятная уловка, для которой вы хотите создать особый ход, придумайте его! Особые ходы делают игру в Dungeon World особенной вашей группы, так что не скупитесь на них.

> *Моё приключение содержит целый зоопарк монстров. Жуткая нага, способная подчинять разум; злобный священник, повелевающий магией змеиного бога; несколько сектантов-головорезов; драконья черепаха и несколько менее значительных ящериц, крокодилов и змей. Большую их часть можно найти в коллекциях монстров, но, как минимум, для наги и предводителя секты мне придётся создать собственные характеристики. Я хочу, чтобы они отличались от других, и у меня есть пара идей, как они могут выглядеть. Для них я использую правила создания монстров.*

Прямая адаптация

Если у есть монстр, для которого вы ещё не придумали характеристик, и представляете его недостаточно хорошо, чтобы создать его начисто по правилам, можете адаптировать его напрямую.

Урон

Если урон монстра равен одному кубику с бонусом до +10, оставьте его как есть. Если урон использует несколько кубиков одного размера, бросайте их все, но выбирайте наибольший результат. Если урон — несколько кубиков разных размеров, бросайте наибольшие из них и выбирайте наибольший выпавший результат.

Очки здоровья

Если ОЗ монстра указаны через кубики здоровья, возьмите максимальное значение самого крупного кубика и добавьте 1 за каждый оставшийся. Если они указаны в виде числа, разделите это число на четыре.

Класс брони

Если монстр защищён средне, дайте ему броню 1. Если его класс брони низок — броню 0. Если высок — броню 2, или даже 3 (исключительная зашита). Если монстра защищает магия, добавьте к броне +1.

Инстинкт и ходы чудовища

Обратите внимание на особые способности и атаки чудовища, и используйте их как основу для его ходов.

Карты

Одно из важнейших отличий между Dungeon World и многими другими фэнтезийными играми — подход к картам и картографии. Во многих играх вы встретите карты, разбитые на квадраты, с точным обозначением, в каком квадрате что находится. Смысл подобных карт — охватить максимум деталей, оставляя воображению ведущего лишь описание изображённой местности. Подход Dungeon World иной: карты с большим количеством пустого пространства и краткими пояснениями, вроде «клинки» или «жуткое место». Чтобы адаптировать существующее приключение для Dungeon World, помните о своих замыслах и принципах: «рисовать карты, оставляя белые пятна» и «задавать вопросы и руководствоваться ответами».

Поэтому, если у вас есть время, часто лучше нарисовать карту заново. Не копируйте её сантиметр за сантиметром: рисуйте от руки, смело оставляя пустое пространство и добавляя новые комнаты или зоны. Оставьте себе и игрокам простор для творчества. Если вы заранее начертите всю карту, не останется места, про которое вы не знаете, так? А значит, игрокам будет нечем удивить и вдохновить вас. Выберите комнаты, особо вас не интересующие, и сотрите их обитателей. Нарисуйте парочку новых туннелей.

Если у вас нет времени или желания перерисовывать карту, не беспокойтесь. Просто возьмите оригинал, сделайте пару пометок о том, что где находится, и оставьте остальное пустым. Когда игроки войдут в комнату под номером 4в, не смотрите в приключении, что в ней находится, а сымпровизируйте, полагаясь на свои заметки и происходившее до этого в игре. Со временем вы найдёте подходящее равновесие между свободной игрой, и использованием заготовок.

> *В оригинальном приключении есть как интересные карты, так и скучные. Я сохраню большую часть описанного под селом подземелья: логово троглодитов и тайные пещеры, в которых удерживают пленных крестьян, но выкину почти весь материал о самом селе. Это будет моё «белое пятно», моё пространство, чтобы задавать игрокам в ходе игры вопросы вроде «Кого ты здесь уже знаешь?»*

или «Кто живёт в заброшенной хижине возле дороги?». Я также делаю пару заметок о том, где карта пересекается с моими фронтами, но остальное пусть будет свободным для исследования.

Волшебство и сокровища

Сокровища и волшебные предметы традиционно получают особое внимание в опубликованных модулях. В Dungeon World они менее значимы (цикл вознаграждения персонажей завязан не столько на то, чем они владеют, сколько на то, что они умеют), но это не значит, что с трудом пробившись через подземелье или исследовав затерянные руины, игроки не будут рады найти крутые артефакты или кучу золота!

Как и в случае с картой, при чтении приключения стоит обратить внимание, какие предметы можно в нём найти. Особого интереса заслуживают «сюжетные» вещи: меч, способный повредить голема на уровне 4, или кулон, принадлежащий заключённому в третьей комнате принцу. Как и на монстров, на волшебные предметы стоит смотреть в разрезе их роли — для чего они нужны, — а не бонуса к броне или урону, которые они дают. В Dungeon World нет нужды балансировать сокровища и уровень персонажа, так что просто найдите в приключении вещи, кажущиеся крутыми, забавными или интересными, а новые создавайте (даже со своими особыми ходами), когда есть необходимость. Это, пожалуй, самый лёгкий этап конверсии.

Опять же, оставляйте себе пространство для манёвра: делайте заметки вроде «у волшебника есть магический посох, каковы его способности?» и исследуйте это в игре. Задавайте вопросы игрокам, и посмотрите, что они скажут. Пользуйтесь ходом *покопаться в памяти*: «Ты слышал, что у волшебника есть необычный посох? Какие слухи ты встречал о его происхождении?»

Вводные ходы

Этот этап является совершенно необязательным, но может оказаться полезным для проведения игр на фестивалях или для групп, в которых провести полноценную первую сессию не представляется возможным. Возьмите переменные приключения и создайте для него завязки, написав особые ходы, которые делаются после создания персонажа, но до начала игры. Эти ходы послужат тому, чтобы вовлечь персонажей в повествование. Вы можете записать по ходу для каждого класса или связать их вместе, если хотите. Вот пример.

Воин, когда вы отправлялись на поиски приключений, кто-то неравнодушный вручил вам подарок. Бросьте+ХАР, и скажите, насколько сильно тот человек любит вас. На 10+, выберите два дара, на 7-9 — лишь один. При провале благие пожелания тоже считаются, ведь так?

- Колба с противоядием
- Щит, светящийся серебряным светом
- Покрытый ржавчиной старый ключ в форме ящерицы

Подобные ходы позволяют игрокам ощутить, что их персонажи связаны с происходящим, и открыть дверь для последующих вопросов и ответов, наполняющих жизнью игровой мир. Постарайтесь учесть фронты, чему они угрожают, богатства, которые они могут защищать и их влияние на мир. Пусть вводные ходы основываются на этом понимании, создавая великолепную завязку приключения.

ДОПОЛНЕНИЕ 4

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда игроки сталкиваются с персонажем, который неожиданно оказывается важен для сюжета. Когда ритуал проходит не по плану и космическую силу обретает несчастный пленный крестьянин, кто знает, как он ей распорядится? Кто он вообще такой?

Если персонажа нужно набросать быстро, для этого нужны лишь его цель (назовём её «инстинктом») и способ её достичь (назовём его «средством»). Средством может выступать что угодно: навык, титул или долг. Соедините эти компоненты, и получится персонаж, имеющий замысел и средства его достижения — для начала вполне достаточно.

Сто инстинктов

1. Отомстить
2. Нести благую весть
3. Воссоединиться с любимым
4. Заработать денег
5. Заслужить прощение
6. Изучить таинственное место
7. Раскрыть тайную истину
8. Найти утерянный предмет
9. Убить ненавистного врага
10. Захватить далёкую землю
11. Исцелить болезнь
12. Создать шедевр
13. Выжить ещё один день
14. Добиться расположения
15. Кому-то что-то доказать
16. Стать умнее, быстрее, сильнее
17. Исцелить старую рану
18. Окончательно сокрушить зло
19. Скрыт постыдный факта
20. Проповедовать
21. Нести страдание
22. Показать свою ценность
23. Возвыситься в иерархии
24. Получить похвалу
25. Открыть истину
26. Выиграть ставку
27. Избежать обязательств
28. Спихнуть на кого-то своё грязное дело
29. Украсть нечто ценное
30. Бросить вредную привычку
31. Совершить злодеяние
32. Добиться признания
33. Накапливать власть
34. Спасти кого-то от монстра
35. Обучить
36. Осесть
37. Раздобыть ещё сокровищ
38. Защищать закон
39. Исследовать
40. Пожирать
41. Возродить доброе имя семьи
42. Прожить спокойную жизнь
43. Помочь другим
44. Искупить вину
45. Доказать свою ценность
46. Добиться чести
47. Расширить свои владения
48. Получить титул
49. Покинуть общество
50. Сбежать
51. Пировать
52. Вернуться домой
53. Служить

54. Вернуть отнятое
55. Сделать, что необходимо
56. Быть героем
57. Избежать внимания
58. Помочь члену семьи
59. В совершенстве овладеть навыком
60. Путешествовать
61. Преодолеть недостаток
62. Играть в игру
63. Основать династию
64. Улучшить королевство
65. Уйти в отставку
66. Вернуть потерянные воспоминания
67. Сражаться
68. Стать кошмаром для преступников
69. Выращивать драконов
70. Оправдать ожидания
71. Стать другим
72. Совершить невозможное
73. Быть упомянутым в песнях
74. Стать забытым
75. Найти истинную любовь
76. Потерять рассудок
77. Потакать своим порокам
78. Извлечь всё возможное
79. Найти того единственного
80. Уничтожить артефакт
81. Показать им всем
82. Принести бесконечное лето
83. Летать
84. Найти шестипалого человека
85. Пробудить спящих древних
86. Развлекать
87. Следовать приказам
88. Славно умереть
89. Осторожничать
90. Проявлять доброту
91. Попытаться всё не испортить
92. Раскрыть прошлое
93. Шагнуть туда, куда не ступала нога человека
94. Творить добро
95. Стать чудовищем
96. Проливать кровь
97. Жить вечно
98. Охотиться на самую опасную дичь
99. Ненавидеть
100. Убежать

100 средств

1. Преступные связи
2. Могучие мускулы
3. Владение видом оружия
4. Знахарство
5. Обширное знание местности
6. Благородная кровь
7. Уникальный предмет
8. Особая судьба
9. Уникальная перспектива
10. Скрытые знания
11. Осведомлённость в магии
12. Необычное происхождение
13. Политический рычаг
14. Связь с монстром
15. Тайна
16. Истинная любовь
17. Невинное сердце
18. План идеального преступления
19. Билет в рай в один конец
20. Таинственная руда

21. Деньги, деньги, деньги
22. Благословение богов
23. Иммунитет от закона
24. Пророчество
25. Тайные техники боевых искусств
26. Кольцо силы
27. Необходимая сумка с картошкой
28. Сердце
29. Укреплённая позиция
30. Знание законодательства
31. Языки
32. Внимательный взор
33. Выносливость
34. Безопасное место
35. Видения
36. Прекрасный разум
37. Чистый голос
38. Ошеломляющая красота
39. Навязчивая мелодия
40. Изобретение
41. Пекарство
42. Пивоварение
43. Плавка
44. Столярное дело
45. Искусство писателя
46. Неуязвимость к огню
47. Поваренное мастерство
48. Рассказ историй
49. Крысоловство
50. Обман
51. Абсолютная неприметность
52. Сводящая с ума сексуальность
53. Неопределимая крутость
54. Умение вязать узлы
55. Колёса из полированной стали
56. Волшебный ковёр
57. Неистощимые идеи
58. Устойчивость
59. Запас еды
60. Скрытый путь
61. Благочестие
62. Устойчивость к болезням
63. Библиотека
64. Серебряный язык
65. Происхождение
66. Врождённое заклинание
67. Равновесие
68. Души
69. Быстрота
70. Понятие о плохом и хорошем
71. Определённость
72. Внимание к деталям
73. Героическая жертвенность
74. Чувство направления
75. Большая идея
76. Скрытый вход в город
77. Любовь кого-то могущественного
78. Нерушимая верность
79. Экзотический фрукт
80. Яды
81. Идеальная память
82. Знание птичьего языка
83. Ключ к важной двери
84. Умение работать по металлу
85. Таинственные покровители
86. Стальные нервы
87. Блеф
88. Дрессированный волк
89. Вновь обретённый давно потерянный родственник
90. Стрела с вашим именем
91. Истинное имя
92. Удача

93. Доброта
94. Необычные татуировки
95. Величественная борода
96. Книга на загадочном языке
97. Внимание сверхъестественных сил
98. Безграничная сила
99. Иллюзии величия
100. Лёгкая походка и попутный ветер

Имена

Фингар, Хивн, Одноглазый, Альхоро, Арлон, Ев, Скользкий, Йокат, Эвинг, Лим, Пой, Майло, Дерилл, Медлин, Астрафель, Дэльвин, Фелиана, Дамарра, Систранель, Пендрелл, Мелиландра, Даголир, Болдрик, Лина, Данвик, Виллем, Эдвин, Флориан, Серафина, Куорра, Шарлотта, Лили, Рамонд, Кассандра, Дурга, Эльфар, Герда, Рургош, Бьёрн, Драммонд, Хельга, Сигруна, Фрея, Уэсли, Бринтон, Йон, Сара, Хэвторн, Элиза, Кларк, Ленор, Пётр, Орхидея, Кармайн, Гикоракс, Этанви, Синатель, Деманор, Менолир, Мифралан, Тэрос, Эгор, Таннер, Данстен, Роза, Айви, Робард, Маб, Чертополох, Пак, Анна, Сера, Элана, Обелис, Герран, Сила, Анданна, Сиобан, Азиз, Пелин, Сибел, Нильс, Вей, Озрук, Суртр, Брунгильда, Анника, Янос, Грета, Дим, Рундриг, Ярл, Ксоток, Элохир, Шарасет, Хасрит, Шеварал, Кадей, Эльдар, Кифрасет, Фелиан, Финнегат, Оливия, Рэндольф, Бартлби, Обри, Болдуин, Бекка, Хок, Рудигер, Грегор, Брианна, Уолтон.