«И» и «но»

Добавляя «и» или «но» к «да» или «нет», вы получаете возможность сделать простой ответ интереснее. «Да, и» вознаграждает действие, либо раскрывая дополнительную информацию, либо позволяя добиться даже большего успеха, чем ожидалось. Напротив, «да, но» означает, что успех сопровождается осложнением. Точно так же «нет, и» ухудшает ситуацию, а «нет, но» даёт возможность как-то сгладить неудачу. Ниже приведено несколько примеров.

Хизер играет Воительницу по имени Хитен, которая бросается к торчащему из стены рычагу, чтобы опустить его. Поскольку Хитен делает это вместо атаки или сотворения Заклинания, Мудрец решает, что она дёргает рычаг (да), поднимая ворота. К тому же шум отвлекает врагов, и союзники Хитен получают 1 Благо на Проверки атаки по этим врагам до конца Раунда (и).

Крис играет Мага по имени Анодин, который перепрыгивает яму. Прыжок несложный, но у Анодина низкая Ловкость, а край ямы, как ранее описал Мудрец, осыпается. Анодин перепрыгивает яму (да), но должен совершить Проверку Ловкости, чтобы удержаться на ногах на неустойчивой поверхности.

Элис играет Оникс, которая сражается с гоблинами в комнате. Враги превосходят Оникс и её спутников числом, и положение выглядит отчаянным, поэтому она пытается силой открыть дверь, ведущую наружу. К несчастью, Проверка оказывается провальной (нет), но Мудрец сообщает Элис, что Оникс замечает связку ключей на крюке в нескольких шагах от неё.

Майк играет Жреца по имени Сэнди, который пытается угрозой насилия заставить трактирщика назвать имя мастера смерти. Мудрец знает, что трактирщику это имя неизвестно (нет), и из-за угрозы тот хватает дубинку и зовёт пару вышибал, чтобы они разобрались с этим докучливым Жрецом.

Изменение сложности

В Проверках без противодействия Целевое число равно 10: это даёт игрокам чуть больше пятидесяти процентов шансов на успех. Благо и Худо делают задачи проще или сложнее. Назначая Благо или Худо, учитывайте только характер самой задачи: например, не стоит добавлять дополнительное Худо лишь для того, чтобы уравновесить Блага, которые могут быть у персонажа.

За каждое благоприятное обстоятельство, облегчающее задачу, давайте 1 Благо. За каждое осложняющее обстоятельство накладывайте 1 Худо. Если у вас набирается 4 Блага и больше, можно просто засчитать автоматический успех. Точно так же, если набирается 4 Худа и больше, вполне разумно просто сказать игроку, что при таких обстоятельствах задача невыполнима.

Описание результатов

Самого по себе факта успеха или провала задачи может быть достаточно для описания результата, но выразительное описание помогает игрокам глубже погрузиться в игру и почувствовать, что они действительно сделали нечто захватывающее. Воитель взмахивает мечом и поражает чудовище. Можно просто попросить игрока назвать Урон и идти дальше, но если описать, как из раны брызжет кровь или как чудовище воет от боли, сцена станет куда более запоминающейся. Когда персонажу не удаётся выбить дверь, можно на мгновение задержаться и описать, насколько она крепка. Точно так же, если стрела гоблина едва не задевает персонажа, вы можете описать свист, с которым она пролетает мимо, или треск, с которым она разбивается о щит персонажа. Все такие детали работают на историю куда лучше, чем простые «да» или «нет», «успех» или «провал».

Время и темп

Время в игре течёт с той скоростью, которую выбираете вы. Вы можете парой фраз подытожить путешествие длиной в несколько дней или, наоборот, замедлить ход событий, чтобы сосредоточиться на разговоре между персонажами. Меняя скорость течения времени, вы задаёте подходящий темп истории.

Использование Раундов

Отслеживание времени в Раундах помогает вам не упускать из виду происходящее в истории, когда ставки особенно высоки — например, в бою или погоне. В бою Раунды не только дают каждому возможность внести вклад в сцену, но и помогают следить за всем происходящим.

Вне боя вы тоже можете использовать Раунды в любой ситуации, где важно понимать, чем именно занят каждый в конкретный момент. При этом вам не обязательно придерживаться стандартной структуры Раунда. Можно просто идти по кругу за столом — или по виртуальному столу — и спрашивать, что делает каждый, а затем разбирать их действия по одному. Сцены, где время имеет значение, например побег из комнаты-ловушки, наполняющейся водой, или ситуация с обратным отсчётом, требуют Раундов, чтобы у всех была возможность повлиять на испытание и чтобы вы могли отслеживать события по мере их развития.

Персонажи

Каждому игроку нужен персонаж. Если вы ведёте игру для новичков, особенно тех, кто прежде никогда не играл в настольные ролевые игры, стоит заранее выделить время, чтобы помочь им создать персонажей по правилам *«Тени Странного Волшебника»*, либо выдать им подготовленных вами персонажей. Но даже если у вас опытная группа, лучше всё равно сделать создание персонажей частью первой игровой встречи. Процесс проходит быстро, так что уже через несколько минут все будут готовы начать.

Предыстория

Первое Приключение, за которое берутся персонажи, предполагает, что они уже знакомы друг с другом и действуют сообща ради общих целей. Предложите игрокам придумать историю, объясняющую, как они встретились и почему решили держаться вместе.

Ниже приведено несколько примеров того, что могло объединить группу. Выберите один из них, адаптируйте под себя или предложите группе придумать собственный вариант.

Исследователи

Персонажи отправились исследовать Пограничье и земли за его пределами. Возможно, они работают на изгнанного дворянина, который ищет земли для новых владений, состоят в известном обществе исследователей или участвуют в экспедиции, организованной и оплаченной кем-то из знаменитостей. Такой покровитель может обеспечивать их снаряжением и указывать цели путешествия — по крайней мере в начале кампании.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ



Торговцы

Все персонажи принадлежат к одному торговому союзу, рассчитывающему открыть новые рынки в Пограничье. От них ожидают, что они отправятся в неизведанные земли и установят мирный контакт с различными живущими там народами. Чтобы завоевать доверие и дружбу местных жителей, группе, возможно, придётся выполнить дополнительные Приключения.

Авантюристы

Группа стремится к открытиям ради самих открытий, хотя если по пути удастся ещё и разбогатеть, тем лучше. Поиск приключений — отличный общий замысел для группы, поскольку даёт персонажам свободу идти куда угодно и браться за те Приключения, которые им интересны. Поначалу они будут действовать сами по себе — по крайней мере, пока не окажут несколько услуг будущим могущественным союзникам.

Люди вне закона

Обстоятельства загнали персонажей в Пограничье. Возможно, они были преступниками, и теперь за ними охотятся охотники за головами. Или же они были мятежниками, участвовавшими в восстаниях, поставивших Великое Царство на колени. Они могут быть невиновными, ложно обвинёнными в преступлении, или узниками, недавно сбежавшими от пленителей либо избавившимися от цепей подневольной службы.

Дополнительные правила: начальный этап

В *«Тени Повелителя Демонов»* игроки начинают кампанию стартовыми персонажами — обычными людьми, брошенными в опасные обстоятельства без подготовки и опыта. Такие приключения могут быть смертельно опасны, поскольку у персонажей нет ни Заклинаний, ни снаряжения, ни других преимуществ, которыми обладают более опытные герои. Из-за высокой смертности такие вступительные приключения плохо подходят для игры, где от игроков ожидается, что они возьмут на себя роли героев, сражающихся с тьмой мира.

Однако вы можете сохранить саму идею стартовых персонажей и начать игру с вводного Приключения. Оно поможет игрокам освоиться в своих ролях, а пережитые вместе события подведут персонажей к выбору Пути новичка. Чтобы создать стартовых персонажей, внесите следующие изменения в обычные правила.

- **Без Путей:** персонажи начинают игру без Пути.
- **Снаряжение:** персонажи начинают игру с комплектом соответствующей их Профессии одежды и 1к6 см.
- **Значения Характеристик:** начальные значения всех четырёх Характеристик равны 10.
- **Естественная защита:** начальная Естественная защита равна 8.
- **Начальное Здоровье:** каждый персонаж начинает с 5 Здоровья.
- **Языки:** все персонажи говорят, читают и пишут на Общем языке.
- **Родословная:** персонажи начинают игру людьми, если только вы не разрешите выбрать другие Родословные.
- **Профессия:** у каждого персонажа есть одна случайно определённая Профессия.
- **Прочие детали:** игроки могут выбрать или определить случайно отличительные особенности, черты личности и другие описательные элементы своих персонажей.

Завершив Приключение и сплотившись, персонажи расходятся, чтобы пройти необходимое обучение. Спустя несколько недель или месяцев — срок определяете вы — они выбирают Пути новичка. Значения Характеристик, Естественную защиту, начальное Здоровье и прочие показатели заменяют значениями, которые даёт выбранный Путь. Персонажи сохраняют деньги, заработанные во время стартового Приключения, и получают начальное снаряжение своего Пути либо покупают снаряжение на 10 см.

Миссионеры и паломники

Персонажей могут объединять одни и те же религиозные взгляды, и тогда они отправляются в Пограничье, чтобы расширить влияние своей веры или посетить места, считающиеся святыми либо иным образом важными для их религии. Во время множества бедствий Старого Света многие священные реликвии были утрачены. Персонажи могут разыскивать эти утраченные святыни или бороться за то, чтобы вернуть их на законные места.

ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ

Беженцы

Поток беженцев из Старого Света хлынул в Пограничье и увлёк персонажей вместе с собой. Они, как и прочие, были изгнаны войной, тёмной магией, голодом, чумой и всеми прочими бедами, терзающими цивилизованный мир. Избежав опасностей знакомого мира, теперь персонажи сталкиваются с угрозами неизвестности. Они могут защищать друзей и семью, оберегать молодое поселение или отправляться за припасами и материалами, необходимыми для выживания общины.

Странствующие артисты

Странствующий цирк, труппа актёров, гастролирующий музыкальный коллектив или что-то подобное объединяет персонажей и ведёт их из места в место, чтобы развлекать публику. Хотя вылазки в Новый Свет сопряжены с немалым риском, среди поселений, разрастающихся в Пограничье, хватает приключений и диковин. А для групп, склонных помогать другим, там всегда найдётся, чем заняться.

Агенты

Группу собрал могущественный покровитель, отобрав кандидатов по их способностям. Таким покровителем может быть политический лидер, дворянин, волшебник, верховный жрец, группа друидов, другая влиятельная персона или организация. Приключения такой группы служат интересам покровителя в Пограничье и за его пределами. Они становятся всё опаснее, но с каждым успехом наниматель приближается к своей конечной цели.

Местные герои

Персонажи спасли невинных людей и уберегли их от разорения, заслужив уважение своей общины. Возможно, они столкнулись с чудовищем и победили его, разоблачили дьявольский культ или помогли местным жителям спастись от буйствующей банды фоморов. Персонажи могут использовать эту общину как базу для своих действий или, воодушевлённые первым успехом, отправиться искать славу, признание и богатства.

Другие родословные

Змля принадлежит множеству народов, чьи представители бывают самых разных форм и размеров. Одни культуры строятся на представлениях о справедливости, порядке и добродетели, тогда как другие представляют собой отвратительные общества, где превыше всего погоня за богатством, а наделённые властью топчут тех, кому не достаётся ничего. Как объясняется в *«Тени Странного Волшебника»*, люди преобладают на землях известного мира, хотя порой и делят их с другими народами, имеющими с людьми мало общего или вовсе на них не похожими.

Может показаться, что ограничение Родословных людьми по умолчанию сужает выбор, но разнообразие людей Змли намного превосходит то, что встречается в реальности. Они могут походить на людей из нашего мира, но также могут иметь ярко-зелёную кожу, лёгкий покров шерсти на теле или рога, растущие изо лба. Отмеченные феями могут обладать заострёнными ушами, тогда как запятнанные тёмной магией — дьявольскими чертами, включая красную кожу и, возможно, даже хвост. Такие внешние различия никак не влияют на то, что персонаж может и чего не может делать.

Однако помимо людей существуют и другие народы. Могучие, покрытые густой шерстью древесники, автоматоны, дракончики и даже такие феи, как эльфы, могут найти с людьми общий язык, вместе с ними выполнять Приключения и называть их друзьями, спутниками, союзниками и не только. Доступность этих народов в качестве вариантов для персонажей полностью зависит от вас.

Широкий выбор возможных Родословных, включая падших ангелов, дампиров и даже восставших, отказывающихся ложиться в могилу, представлен в *«Странных родословных»*, дополнении для *«Тени Странного Волшебника»*. Краткие версии этих Родословных появляются в главе 3. Что именно включать, а что оставлять за пределами игры, зависит от истории, которую вы хотите рассказать, и от того, насколько разнообразный состав персонажей готовы допустить. Мы уже давно ушли от времён, когда дворфы, эльфы и полурослики собирались в братства, чтобы спасать мир. Сегодня люди знакомятся с фэнтези через видеоигры, телевидение, кино, книги, аниме, комиксы и даже другие ролевые игры. Такое разнообразие может подтолкнуть их сыграть за персонажа, совсем на себя не похожего, — кого-то необычного, а то и вовсе странного. По возможности поддерживайте это желание и подстраивайте тон кампании так, чтобы таким персонажам нашлось в ней место.

Уход персонажей

По ходу истории игрок может решить, что его персонажу необходимо заняться чем-то другим: например, посвятить себя семье, отправиться выполнять личное Приключение, пока остальные заняты своими делами, или отойти от дел после тяжёлого жизненного потрясения. Игроки также могут оставить прежних персонажей и создать новых. Иногда обстоятельства вынуждают игрока создать другого персонажа: его герой умирает, исчезает в Пустоте или попадает в плен к ужасному врагу.

Хотя у игрока могут быть веские причины для того, чтобы вывести персонажа из истории, слишком частые уходы могут испортить впечатление всем остальным. Если игрок по собственной воле «отправляет на покой» уже второго персонажа, отведите его в сторону и попросите ради целостности истории остаться с нынешним персонажем. Кампании в этой игре достаточно коротки, так что ждать возможности опробовать новый вариант персонажа долго не придётся.

КОНЕЦ ИСТОРИИ: в конце Приключения игроки могут решить завершить историю своих персонажей, тем самым выводя их из кампании. Те, кто так поступает, создают новых персонажей им на замену, и эти персонажи получают все преимущества, положенные им на уровне группы. Если все игроки отправляют своих персонажей на покой, можно задуматься о том, чтобы начать сначала или с более низкого уровня и выполнять Приключения, пока новые персонажи не вернутся к основной истории.

ВРЕМЕННЫЙ УХОД: Побочное приключение, другие дела, семейные заботы, плен или иная причина могут вывести персонажа из истории на одно или несколько Приключений. Вместе с игроком решите, что происходит с персонажем в это время. На этот период игрок может играть другого персонажа — опять же, со всеми преимуществами, положенными персонажу уровня группы. Если временно уйти решают все игроки, просто увеличьте промежуток времени между Приключениями, чтобы персонажи успели разобраться с прочими делами. Чтобы передать ощущение течения времени, можно предложить игрокам создать новых персонажей и выполнить ими одно-два Приключения. Если эти Приключения повлияют на развитие кампании (см. ниже), тем лучше.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА: несмотря на все средства, позволяющие персонажам оставаться в живых, смерть всё же случается. Смерть персонажа всегда должна быть значимой: в конце концов, персонажи игроков — главные действующие лица истории. Хотя такому событию и следует уделить должное внимание, смерть персонажа не должна лишать игрока возможности участвовать в истории.

Один из простых способов сохранить участие игрока — позволить ему взять под контроль одного из ваших персонажей. Это может быть наёмник, нанятый группой, слуга, пленник или кто-то, кого группа встретит вскоре после смерти персонажа. Когда Приключение закончится, игрок сможет либо создать этого персонажа по правилам для персонажей игроков, сделав его полноценным членом группы, либо вернуть его под ваш контроль и создать нового персонажа на замену.

Вы также можете позволить игроку ввести в Приключение нового персонажа. Этот человек мог разыскивать группу, услышав о её подвигах и придя на помощь. Или же он может случайно встретить группу и присоединиться к ней, чтобы довести Приключение до конца.

Если погибают несколько персонажей, Приключение может остаться незавершённым, пока выжившие спасаются бегством. После некоторого перерыва можно считать, что выжившие нашли новых спутников и готовы возобновить или начать заново то же Приключение.

Если погибают все персонажи, Приключение заканчивается провалом. Если вы ведёте кампанию, такое событие может резко оборвать историю. Игроки могут начать заново новыми персонажами выбранного вами этапа и взяться за другое Приключение, либо создать персонажей того же этапа, что и прежние, и снова взяться за то же Приключение — возможно, продолжив с того места, где остановилась предыдущая группа, или включившись в историю каким-то иным способом.

Приключения

Вы можете создавать собственные Приключения для истории, которую хотите рассказать, или вести игру по опубликованным Приключениям для *«Тени Странного Волшебника»*. И те и другие строятся на нескольких общих принципах, которые пригодятся вам при создании своих Приключений.

- Опубликованные Приключения помечены как Приключения новичка, эксперта или мастера: это указывает, для каких персонажей они лучше всего подходят.
- Приключение охватывает ключевые события общей истории группы — особенно опасные и значимые вылазки, сулящие щедрую награду.
- Обычная группа персонажей должна успеть выполнить Приключение за одну игровую встречу длительностью от трёх до пяти часов.
- После выполнения Приключения уровень группы может повыситься на 1, если вы так решите.

В каждом Приключении, будь оно вашим собственным или опубликованным, ставки для группы предельно высоки. Даже на самых низких уровнях персонажей не отправляют истреблять крыс. Вместо этого они помогают жителям подготовить город к набегу, ищут лекарство от страшной чумы, уносящей жизни их друзей и соседей, или стремятся пережить опасное путешествие в далёкие края в поисках магии, которая спасёт их общину от смертельной угрозы. Мелкие поручения остаются за кадром, в промежутках между играми: такие истории порой бывают занятными, но им не хватает значимости больших приключений, которым посвящены Приключения.

Небольшой масштаб и внимание к действию позволяют группе выполнить Приключение за несколько часов игры. Эти рамки помогают не растягивать историю на две и более игровые встречи. Иначе игроки могут забыть важные сведения или, что ещё хуже, пропустить развязку из-за повседневных дел.

Наконец, благодаря наградам, например повышению уровня, к следующей игре у персонажей появляются новые возможности. Это помогает поддерживать интерес игроков и развивать героев.

Вы не обязаны следовать этим принципам. Возможно, вам больше по душе неспешное развитие персонажей с повышением уровня раз в два-три Приключения. Можно использовать и более длинные Приключения, рассчитанные на несколько игровых встреч. Лучший вариант — тот, который подходит вашей группе.

Подготовка Приключения

Перед игрой отведите на подготовку Приключения хотя бы 15 минут.

ПРОЧИТАЙТЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: опубликованные Приключения короткие и редко занимают больше четырёх-пяти страниц. Если вы собираетесь вести игру по такому Приключению, прочитайте его от начала до конца, чтобы понять общий ход событий и ознакомиться с важными местами.

ИЗУЧИТЕ ВРАГОВ: многие Приключения связаны с конфликтами. Изучите описания врагов, с которыми встретятся персонажи, чтобы понять, как использовать их в игре.

ЗАИНТЕРЕСУЙТЕ ИГРОКОВ: придумайте вескую причину, по которой персонажи ввяжутся в происходящее. Все понимают, что группе предстоит взяться за Приключение, но большинству игроков нужен убедительный повод идти навстречу опасности, пусть даже ради сокровищ или обещанной награды. Зацепки могут быть общими — например, «мэр нанимает группу» или «персонажи случайно оказываются втянуты в события», — но лучше всего работают те, что связаны с самими персонажами. Вспомните, чем они занимались между Приключениями, пусть дружественные знакомые обратятся к ним за ответной услугой или поставьте на кон что-то дорогое им: имущество, близких, общее дело или что-либо ещё подходящее.

НАМЕКНИТЕ НА БУДУЩИЕ СОБЫТИЯ: если вы уже знаете, какое Приключение будет следующим, ищите возможности заранее намекнуть на его события. Допустим, в следующем Приключении группа столкнётся с бандой орков-варваров. Тогда персонажи могут наткнуться на горящую повозку, утыканную орочьими стрелами, грязного идола дьявольского бога или человека, пережившего недавнее нападение орков.

Нулевая сессия

Перед первым Приключением лучше выделить время на совместное создание персонажей. Это поможет задать настроение и тон будущих приключений, а также определить, что допустимо в игре, а что нет.

Присутствуя при создании персонажей, вы можете направлять игроков. Записывайте сведения об их героях, чтобы впоследствии вплетать в Приключения элементы предысторий, черты характера и другие особенности персонажей.

Ещё до создания персонажей объясните, какие истории собираетесь рассказывать: героические приключения в жанре фэнтези, мрачное и жестокое тёмное фэнтези, истории ужасов или лёгкие комедийные истории.

СТАНДАРТ ролевая ОБРАЗЕЦ

Задав тон с самого начала, вы поможете игрокам понять, чего ждёте от них и чего они могут ожидать от вас. Заодно им будет проще представить, какие персонажи подойдут для такой игры.

Наконец, обсудите границы допустимого в игре. Все собрались, чтобы хорошо провести время, поэтому заранее выясните, какие темы и ситуации могут оказаться неприятными, и избегайте их. Договорившись о границах, никогда их не нарушайте, даже если вам кажется, что для этого есть веская причина. Игроки доверяют вам, и нарушение договорённостей подрывает это доверие.

Проведение Приключения

Одна из самых больших ошибок неопытных Мудрецов — воспринимать опубликованное Приключение как сценарий, которому нужно следовать буква в букву. Полезнее относиться к нему как к карте истории, показывающей возможные пути к развязке. Иногда игроки следуют зацепкам и выполняют Приключение так, как задумано, но очень часто поступают неожиданно и сворачивают в совершенно другую сторону.

Не паникуйте: такое случается постоянно. Просто подстройте Приключение под решения игроков. Если персонажи выбрали путь в обход логова тролля, ничто не мешает им наткнуться на него позже — например, по дороге обратно в город. Если они упустили важные сведения, дайте им получить их другим способом: из найденного документа, от посланника, отправленного на их поиски, или от другого персонажа, которого вы введёте, чтобы сообщить всё необходимое для продолжения истории.

Главное — не допустить тупика. История не должна останавливаться из-за того, что персонажи пошли неожиданным путём. Будьте гибкими и импровизируйте. Если же вы сами зашли в тупик, устройте короткий перерыв и придумайте продолжение, даже если в итоге получится совсем другое Приключение!

Импровизация

Труднее всего научиться на ходу придумывать сцены и ситуации в ответ на происходящее в игре. Как и любой навык, импровизация приходит с практикой. Вот несколько советов, которые помогут вам быстрее находить идеи для продолжения истории.

ПЛАНИРУЙТЕ ЗАРАНЕЕ: рано или поздно вам придётся на ходу придумать имя человека или название места либо вещи. Облегчите себе задачу: заведите список имён и названий и пополняйте его. Если игроки решат подружиться с трактирщиком, а имя не придёт вам в голову, просто выберите его из списка и вычеркните. Полезный источник имён — *The Story Games Names Project*, который легко найти через поисковик.

ПОЗВОЛЬТЕ ИГРОКАМ ЗАДАВАТЬ НАПРАВЛЕНИЕ: игроки постоянно делают выводы о происходящем, и их догадки дают вам массу идей для продолжения. Они цепляются за мелочи и незначительные детали ваших описаний, независимо от того, какой смысл вы в них вкладывали. Стоит упомянуть ковёр в комнате — и кто-нибудь обязательно заглянет под него. Упомяните пустые железные подсвечники на стене — и кто-то наверняка дёрнет один из них, а то и все по очереди, в надежде открыть потайную дверь.



Если история свернула в неожиданную сторону, обратите внимание на то, что заинтересовало игроков: это подскажет, как развивать Приключение. Вместо того чтобы сообщить, что персонаж ничего не нашёл в письменном столе, позвольте ему обнаружить письма, испещрённые странными символами. Их расшифровка может вернуть группу к основному сюжету. А значки, которые носят описанные вами бандиты-феи, могут оказаться знаком службы могущественной ведьме, которая сыграет важную роль позже. Какие бы выводы ни делали игроки, при необходимости вы можете сделать их догадки правдой, чтобы история продолжалась.

СЛЕДУЙТЕ ЛОГИКЕ СОБЫТИЙ: если Приключение может развиваться несколькими путями, выберите наиболее вероятный. Странное и неожиданное тоже случается, но, когда вы не знаете, как продолжить, вполне можно остановиться на том, что кажется естественным и логичным.

НЕ ЗАЦИКЛИВАЙТЕСЬ НА ДЕТАЛЯХ: можно придумывать события на ходу, пока не беспокоясь о том, как они связаны с общей историей. Позже, когда появится время подумать, вы сможете вплести сцену в сюжет. Или позвольте игрокам самим найти правдоподобное объяснение и согласитесь с ним.

НАЧНИТЕ БОЙ: если ничего не помогает, бой даст вам передышку от необходимости придумывать на ходу и позволит продвинуть сюжет другим способом. На такой случай полезно держать наготове пару противников. Лучше, если они уже связаны с историей, но подойдёт и случайная угроза, уместная там, где персонажи оказались в тот момент, когда вы потеряли нить повествования. В конце концов, в Пограничье чудищ хватает.

ОБРАЗЕЦ
СТАНИЯ РОТЕВАЯ

Создание Приключений

Создание собственных Приключений — отличная возможность проявить воображение. Вы можете придумывать любые приключения на свой вкус, но сначала стоит ознакомиться с несколькими опубликованными: они помогут понять, какой объём и содержание подойдут для игры.

Приключение должно состоять из трёх-пяти частей, называемых Актами. В первых Актах Сцен немного, а в последующих их может быть больше. Начальные Акты группа проходит быстро, затем темп замедляется вплоть до развязки, завершающей Приключение. При необходимости подстраивайте эту схему под свою группу.

Цели

У каждого Приключения есть цель — то, чего персонажи надеются достичь. Она может быть простой или сложной, на ваше усмотрение. Приступая к созданию Приключения, сформулируйте в одном предложении, чего должны добиться персонажи. Например, группа должна...

- ...уничтожить вампира, охотящегося на добрых жителей Предела.
- ...забрать магический меч из логова дракона.
- ...заключить союз с феями, чтобы вместе отразить вторжение варваров.
- ...доставить дар карге, живущей в сердце Тенистого леса, и убедить её снять проклятие с соседнего города.
- ...исследовать легендарную гробницу Ашра-Ра.
- ...спасти пленников из рук жестоких разбойников, напавших на караван на Большом тракте.
- ...разоблачить культистов, стремящихся призвать ужасного демона.
- ...изгнать мутантов, совершающих набеги на фермы.
- ...упокоить призрак Высокого поместья.
- ...отыскать звезду, упавшую в центре Города гоблинов.
- ...вернуть легендарный Королевский самоцвет из Галдак-Рака, разрушенной цитадели дворфов.



Приключения новичка

Приключения новичка знакомят игроков с игрой и дают им время освоить правила, прежде чем те станут сложнее. У персонажей-новичков пока немного Талантов и ресурсов, которыми нужно распоряжаться.

НЕБОЛЬШОЙ МАСШТАБ: события Приключения должны происходить в одном регионе, самое большее — в двух.

НЕБОЛЬШАЯ ИЛИ СРЕДНЯЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: обычное Приключение новичка рассчитано на три-четыре часа игры, по одному-полтора Акта в час.

ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ: предполагается, что персонажи выполнят два Приключения новичка, прежде чем игроки выберут Пути эксперта. Поэтому первое Приключение должно дать игрокам время наладить взаимодействие в группе, а второе — подготовить почву для конфликта, с которым персонажи столкнутся в Приключениях эксперта.

БОЛЬШЕ РЕСУРСОВ: персонажи запасаются предметами, которые, скорее всего, им понадобятся. Правила Путей новичка просты, поэтому интересные предметы и безделушки дадут игрокам больше способов справляться с испытаниями.

Примеры Приключений новичка

Вот несколько набросков идей для начала.

СПАСАТЕЛЬНАЯ МИССИЯ: персонажи обнаруживают место нападения бандитов, захвативших в плен беженцев. Среди пленников есть хотя бы один знакомый кого-то из персонажей. Группа должна найти лагерь бандитов и спасти друзей.

СКРЫТАЯ УГРОЗА: в общине персонажей свирепствует болезнь. Несколько человек уже умерли, многие другие находятся при смерти. Поиски источника болезни показывают, что нечто на дне колодца отравило воду.

НЕЖЕЛАННАЯ НАХОДКА: ребёнок находит в лесу какой-то предмет, после чего люди начинают вести себя странно. По родному поселению персонажей прокатывается волна бессмысленного насилия, а виновники не испытывают раскаяния. Персонажи должны найти этот предмет и вернуть туда, где его обнаружили.

ОХОТНИКИ ДО ЛЁГКОЙ НАЖИВЫ: банда дезертиров, бежавших с поля боя в Старом Свете, приходит грабить Пограничье. После того как разбойники сжигают несколько хуторов, персонажи должны выследить их и положить конец злодействам. При этом выясняется, что банда продавала пленников загадочной организации под названием «Последнее Солнце». Зачем ей пленники, похоже, никто не знает.

СТАНДАРТ ОБРАЗЕЦ РОЛЕВАЯ

КАРТА СОКРОВИЩ: группа находит карту сокровищ и отправляется на поиски, надеясь разбогатеть. Однако большую часть сокровищ уже унесли гоблины под предводительством жестокого огра. Хуже того, за сокровищами охотится другая группа искателей приключений, намеренная опередить персонажей.

ИСТРЕБИТЕЛИ: неразумная торговка покупает старую крепость, даже не осмотрев её. Приехав в свой новый дом, она обнаруживает, что тот кишит чудовищами, и нанимает группу очистить руины от обитателей. Сражаясь со слизями, гоблинами и бандитами, персонажи находят следы нечестивых ритуалов, которые проводил здесь зловещий культ.

Приключения эксперта

На этапе эксперта у персонажей уже достаточно ресурсов для длительных вылазок в неизведанное и Приключений куда большего размаха. Они пересекают границу Нового Света и сталкиваются с его опасностями, помогают беженцам из Старого Света найти место для поселения и противостоят одним из самых опасных врагов известного мира.

ДАЛЬНИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ: Приключение должно вести персонажей по обширным территориям, к окраинам Пограничья и дальше — в Новый Свет.

СРЕДНЯЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Приключения эксперта должны занимать примерно столько же времени, сколько Приключения новичка.

ВЗГЛЯД ВПЕРЁД: следуя Путям эксперта, персонажи также приближаются к своим личным целям. Перед первым Приключением этого этапа обсудите с игроками, чего их герои хотят добиться в ближайшем и отдалённом будущем. Используйте эти замыслы как сюжетные цели Приключений. Каждое Приключение должно позволять персонажам достичь одной или нескольких таких целей. К концу последнего Приключения эксперта они должны быть готовы выбрать Пути мастера.

Примеры приключений эксперта

Используйте следующие идеи как основу для собственных Приключений.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ СМЕРТИ: знаменитый отряд искателей приключений отправился в смертоносные подземелья. Возможно, Странный Волшебник построил их, чтобы держать там результаты своих неудачных экспериментов. Искатели приключений так и не вернулись. Персонажи идут по следам этих охотников за сокровищами, надеясь добиться того, чего не удалось их предшественникам.

ЗАТОНУВШЕЕ СОКРОВИЩЕ: галеон с сокровищами из далёких земель идёт ко дну в Море Страха, у побережья неподалёку от Четырёх Башен. Искатели затонувших богатств стекаются туда в надежде найти корабль. Привлечённые слухами пираты нападают на них, делая поиски ещё опаснее. Персонажей могут нанять для защиты команды, или же они сами отправятся за сокровищами. Однако выясняется, что на корабле были не только монеты и самоцветы: он перевозил нечто чудовищное, что, вырвавшись на свободу, погрузит эти земли в хаос.

ОРДА: чудовищный фомор приходит к власти и объединяет племена в орду. Захватчикам не нужны завоевания: они стремятся уничтожить всё на своём пути. Но если убить предводителя, племена ополчатся друг на друга. Персонажи берутся за, казалось бы, самоубийственное дело: пробраться через вражеские ряды, добраться до вождя и положить конец его злодеяниям.

Приключения мастера

Достигнув этапа мастера, персонажи встают в один ряд с самыми могущественными существами известного мира. Они могут сражаться с драконами и великанами, обрушивать звёзды с небес и даже воскрешать мёртвых. С такими силами персонажи-мастера берутся за самые опасные и трудные Приключения, где цена провала столь велика, что он может потрясти сами основы Змли.

ПУТЕШЕСТВИЯ КУДА УГОДНО: Приключения должны вести персонажей по всему миру — от Нового Света до самого Опустошения. Путь может лежать и за пределы природного мира: на погружённые в тень улицы Загробного мира, в Преисподнюю ради спасения душ или к вратам Рая. Приключения этого этапа разворачиваются в фантастических местах, вплоть до самых границ реальности.

БОЛЬШАЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Приключения мастера могут длиться столько, сколько нужно. Короткие рассчитаны на пять-шесть часов, а длинные, если вам так нравится, могут занять несколько игровых встреч.

ФИНАЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ: каждый игрок должен придумать личное Приключение — цель, которой его персонаж надеется достичь к концу истории. Например, получить земли для основания храма или небольшого государства, создать синдикат в крупном сообществе, вернуть артефакт, стать новым Странным Волшебником или отправиться в миры за пределами Змли.

Примеры приключений мастера

Используйте следующие идеи как основу для собственных Приключений.

ВТОРЖЕНИЕ МАШИН: звёзды падают с ночного неба и врезаются в землю. Из мест падения выходят жуткие механические существа. Они стремительно заражают живых странной чумой, которая превращает их в безвольных рабов.

ХРАНИЛИЩЕ СТРАННОГО ВОЛШЕБНИКА: группа находит заводной ключ, который, как считается, открывает Хранилище Странного Волшебника — место, куда ещё никто не входил. По мере приближения к Запретному городу в небе появляются странные огни, предвещающие скорую беду.

ПРОБУЖДЕНИЕ ДРЕВНЕГО: безумные культисты-нигилисты пробуждают одного из Древних и слишком поздно понимают, что призванный бог им неподвластен. Чудовище тяжело выбирается из океана, волоча за собой покров тьмы.

Акты

В каждом Акте напряжение нарастает, пока группа не достигнет кульминации и либо выполнит Приключение, либо потерпит неудачу. У каждого Акта есть начало, середина и конец.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Начало задаёт ход событий, середина вводит осложнения, с которыми предстоит справиться группе, а конец подготавливает следующий Акт.

ПЕРВЫЙ АКТ: первый Акт открывает Приключение и намечает путь к развязке. Он определяет, где группа находится в начале Приключения, предлагает одну или несколько сюжетных зацепок, вовлекающих персонажей в историю, и раскрывает конечную цель Приключения. Зацепкой может стать всё, что важно для группы: чувство чести или долга, судьба знакомого, с которым персонажи успели сблизиться, их община, семья, друзья и даже имущество.

СРЕДНИЕ АКТЫ: в Приключении бывает от одного до четырёх средних Актов. Они описывают развитие истории по мере того, как группа движется к развязке. Осложнения и неудачи, с которыми персонажам предстоит справиться, усиливают напряжение.

ФИНАЛЬНЫЙ АКТ: в заключительном Акте персонажи сталкиваются с самым серьёзным препятствием. Если они справятся, Приключение будет выполнено; если нет — провалено. Однако группа может попытаться снова или найти другой способ достичь цели в следующем Приключении.

Сцены

Каждый Акт состоит из Сцен. Их может быть сколько угодно, даже одна, но обычно лучше всего подходят три-пять. Сцены могут следовать в определённой последовательности или в любом порядке. В Акте, посвящённом исследованию, Сцены могут соответствовать комнатам, которые изучают персонажи. В расследовании их можно связать с поиском улик, допросами подозреваемых и расспросами свидетелей. Каждая Сцена должна ощутимо продвигать сюжет.

МЕСТО СЦЕНЫ: у каждой Сцены есть место действия. Это может быть одна область или несколько связанных между собой мест. Само окружение тоже может влиять на развитие событий.

СТРУКТУРА СЦЕНЫ: как и у других частей Приключения, у Сцены есть начало, середина и конец. В начале вы описываете ситуацию, в середине группа разбирается с возникшими задачами и трудностями, а конец подводит итог и открывает путь к новым Сценам.

Группа может покинуть Сцену, не доведя её до конца: например, проиграть бой или не узнать сведений, необходимых для перехода к одной из следующих Сцен Акта. Позже персонажи могут вернуться, но это не обязательно. Если Сцена осталась незавершённой, запишите, что персонажи успели сделать, и учтите последствия на случай их возвращения.

Незавершённая Сцена не должна останавливать историю. Напротив, неудачи повышают ставки и создают новые возможности для драматических событий. Полезно подготовить одну-две запасные Сцены на случай, если всё пойдёт наперекосяк. Немного импровизации — и такая Сцена вернёт персонажей к основному сюжету.

Типы Сцен

Сцена бывает одного из трёх основных типов: исследование, взаимодействие и бой.

ИССЛЕДОВАНИЕ: персонажи продвигают сюжет, делая открытия. Для этого они путешествуют, обыскивают места, изучают находки или иным способом узнают что-то новое.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ: персонажи продвигают сюжет через общение с другими обитателями мира — переговоры, допросы, обман и другие формы взаимодействия.

БОЙ: группа сражается с врагами, чтобы продвинуть историю. Победа может открыть путь вглубь исследуемого места или дать улики, необходимые для продолжения сюжета. Бои могут быть настолько лёгкими или трудными, насколько нужно для интересной истории.

В Приключении может быть сколько угодно боевых Сцен, но помните об ограниченных ресурсах персонажей: способности выдерживать Вред, творить Заклинания и применять Таланты и Черты, использование которых ограничено. Избыток сражений может вынудить группу прервать Приключение и отступить, чтобы восстановить силы. Если потери окажутся слишком велики, Приключение может закончиться вовсе. Подробнее об использовании врагов в бою см. главу 3.

Переходы

Переход связывает одну Сцену с другой. Игроки решают, что их персонажи будут делать и куда пойдут, а вы описываете события между Сценами. В это время персонажи могут отдохнуть, поговорить, купить снаряжение или сразу перейти к следующей Сцене.

Отдых между Сценами

Персонажи могут отдыхать, когда захотят, но для ощутимой пользы от Отдыха группе нужно как минимум 6 часов. Долгое бездействие может иметь непредвиденные последствия. Если персонажи, преследующие злодея по всей округе, потратят день на восстановление сил, он почти наверняка скроется. Пока группа отдыхает после тяжёлого боя, на смену побеждённым стражникам могут прийти новые. Если же персонажи бежали, оставшиеся стражники могут получить подкрепление. Кроме того, во многих местах опасно не только спать, но даже спокойно поесть. В подземелье, кишащем троглодитами, гигантскими муравьями или чудовищами, враги могут напасть прямо во время Отдыха.

В конечном счёте вам решать, возможен ли Отдых. Если группе приходится тяжело и её ресурсы на исходе, вы можете облегчить бои, дать больше возможностей для исцеления или при необходимости пропустить опасные Сцены.

Порядок Сцен

В книгах сцены следуют в заранее установленном порядке. В Приключениях их последовательность складывается во время игры и зависит от решений игроков и последствий этих решений.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ: эту структуру создать проще всего. Сцены следуют одна за другой: вступив в историю, персонажи переходят к Сцене А, затем к В, затем к С и, наконец, к развязке, где достигают цели. Сцены могут быть связаны с открытиями или преодолением препятствий, но проходить их нужно по порядку, почти без возможности вернуться назад.

Такая структура оставляет мало свободы выбора. Если её как следует не замаскировать, игроки могут почувствовать, что их ведут за руку. Чтобы смягчить эту линейность, предусмотрите возможность пропустить одну-две Сцены. Например, тайный проход позволит персонажам избежать трудного боя.

КОЛОДЕЦ: эта структура хорошо подходит для более сложных историй. Сюжет состоит из трёх-четырёх «ярусов», на каждом из которых расположено несколько возможных Сцен, приближающих персонажей к развязке. Группа может переходить между Сценами одного яруса или спускаться на следующий, пока не достигнет конца.

«Колодец» даёт игрокам гораздо больше свободы, чем линейная «полоса препятствий». Но для него приходится готовить множество Сцен, часть которых группа может пропустить, если найдёт прямой путь к развязке.

ПАУТИНА: самая сложная структура сюжета. Как и в «колодце», Сцены связаны между собой различными путями, но эти пути могут вести в тупики или возвращать персонажей к уже пройденным Сценам.

«Паутина» сочетает «полосу препятствий» с «колодцем»: в ключевых точках истории игроки делают выбор, который ведёт к новым Сценам или новым развилкам. Например, Приключение может начаться со Сцены исследования (А). Из неё группа переходит либо к бою (В), либо к Сцене отыгрыша (С). Сцена В может открыть доступ к Сцене С или вывести к новой Сцене. Так игроки сами выбирают, каким путём двигаться по сюжету Приключения.

Концовка

Концовка завершает Приключение. Обычно в ней подводится итог событиям после финальной Сцены и учитываются особые правила занятий между Приключениями, если они применимы. Готовя Приключение, придумайте хотя бы три возможные концовки: успех, провал и частичный успех или провал. Например, персонажи пытаются помешать злому волшебнику завершить тёмный ритуал. При успехе они останавливают ритуал и убивают волшебника. При провале он завершает ритуал и скрывается. При частичном успехе или провале волшебник может завершить ритуал, но погибнуть, либо персонажи остановят ритуал, но упустят его.



Кампании

Кампания состоит из связанных Приключений, которые вместе рассказывают более масштабную историю. Каждое Приключение играет роль Акта: первое знакомит с темами кампании, а последующие подводят персонажей к финальному Приключению, завершающему общую историю. Герои не просто становятся сильнее, выполняя разрозненные поручения, а движутся к великой цели.

Поскольку выполнение каждого Приключения повышает уровень группы на 1, обычная кампания состоит из десяти Приключений: двух Приключений новичка, четырёх — эксперта и четырёх — мастера. К концу кампании группа должна достичь 10 уровня.

Кампанию создают так же, как отдельное Приключение. Разница в том, что с самого начала нужно определить конечную цель, достижение которой существенно изменит мир. Например, найти пропавшего наследника престола Великого Царства, победить пробудившегося Древнего, основать новое царство или выяснить судьбу Странного Волшебника.

ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая



Начало с более высоких уровней

Вы можете начать игру на любом уровне. Игроки создают персонажей 1 уровня, а затем повышают их до выбранного. На покупку снаряжения они получают деньги по таблице ниже. Например, при начале игры на 8 уровне каждый персонаж получает 2к6 + 30 зм в дополнение к начальному снаряжению.

Начальные деньги на более высоких уровнях

Уровень	Начальные деньги	Уровень	Начальные деньги
2	2к6 + 15 см	7	2к6 + 15 зм
3	2к6 + 35 см	8	2к6 + 30 зм
4	2к6 + 75 см	9	2к6 + 50 зм
5	2к6 + 5 зм	10	2к6 + 70 зм
6	2к6 + 10 зм		

Между Приключениями

Между Приключениями проходит время, которое персонажи могут посвятить обучению, своим делам, новым знакомствам и даже Побочным приключениям. Каждый уровень заметно расширяет возможности персонажа. Поэтому перерыв в несколько недель или месяцев игрового времени помогает объяснить, как герои приобрели новые способности.

Предполагается, что между Приключениями персонажи обеспечивают себя сами: работают по Профессии или живут на добычу из прошлого Приключения. В это время не должно происходить судьбоносных событий — их лучше оставить для Приключений, — но возможностей для развития персонажей всё равно хватает. Обсудите с игроками, чем их герои занимаются до следующего Приключения. Обычно можно принять описанные игроками события как свершившийся факт. Если же возможны осложнения, вы вправе потребовать Проверки характеристик и Проверки Удачи.

Следующие варианты помогут сделать время между Приключениями интереснее.

Обучение между Приключениями

Между Приключениями персонажи могут обучаться, чтобы совершенствовать навыки или пересмотреть прежний выбор. За один период между Приключениями персонаж может заниматься только одним видом обучения, независимо от того, сколько длится этот период.

Выучить язык: персонаж изучает любой Язык, кроме тайного. Тайный Язык тоже можно выучить, если найти того, кто им владеет и готов обучать персонажа.

Профессиональное обучение: персонаж осваивает дополнительную Профессию из числа описанных в *«Тени Странного Волшебника»*. Нужно выбрать конкретную Профессию и обзавестись предметами, которые она обычно даёт, если такие предметы есть. Например, будущему политику нужно купить или иным способом получить комплект превосходной одежды.

Изучение Традиции: персонаж может попытаться познать новую магическую Традицию, если найдёт того, кто уже её познал, или место, где можно получить нужные сведения: например, храм, библиотеку или магическую академию. Обучение занимает два периода между Приключениями. Завершив его, персонаж познаёт Традицию и впредь может выбирать её Заклинания, когда получает возможность изучить новые. Однако Талантов за познание Традиции таким способом он не получает.

Тренировка: персонаж совершенствуется в действиях, связанных с одной Характеристикой. Во время следующего Приключения, провалив Проверку этой Характеристики, он может отбросить результат и совершить Проверку заново. Новичок может воспользоваться этим преимуществом один раз, эксперт — дважды, мастер — трижды. После последнего использования преимущество исчезает.

Переобучение: если персонаж выбрал Талант из нескольких предложенных вариантов — например, Талант Боевого стиля на Пути Воителя или Талант познанной Традиции, — он может заменить его другим. Кроме того, персонаж может заменить одно известное ему Заклинание другим Заклинанием того же Ранга из познанной Традиции.

ОБРАЗЕЦ
Станция Ролевая

Обучение при начале игры на высоком уровне

Если игра начинается на уровне выше 1, вы можете дать персонажам преимущества обучения между Приключениями. На ваше усмотрение они получают один вид обучения за каждый пропущенный уровень, один за каждые два уровня или не получают их вовсе.

Купля-продажа

Персонажи могут покупать вещи, обычно доступные в их общинах, и продавать найденные или ненужные предметы по правилам *«Тени Странного Волшебника»*. Возможности продажи зависят от достатка общины. Как правило, здесь можно найти покупателя на предмет, чья доступность на одну ступень выше обычной для этой общины. Ценности, продаваемые за полную стоимость, — самоцветы, украшения и другие произведения искусства — распределяются по категориям так: до 5 зм включительно — обычные, от 6 до 25 зм — необычные, от 26 до 100 зм — редкие, дороже 100 зм — экзотические.

Создание предметов

Между Приключениями персонажи могут изготавливать предметы, связанные с их Профессиями. Это позволяет пополнять запас Письмен и расходников, дешевле улучшать оружие и доспехи и обзаводиться другими полезными вещами. Для изготовления нужна подходящая Профессия, поэтому возможности персонажей ограничены. Обычно за четыре недели между Приключениями новичок может изготовить предметы общей стоимостью около 5 зм, эксперт — 10 зм, мастер — 20 зм. Вы можете менять эти значения и разрешать персонажам постепенно работать над предметами, изготовление которых занимает больше времени.

Связи

Персонажи могут обзаводиться Связями с влиятельными или полезными людьми, способными помочь в будущих Приключениях. Между Приключениями можно находить друзей и заводить романы, но Связь в смысле этих правил — знакомый, который может оказать определённую помощь. Связи также могут быть частью награды за выполнение Приключения.

Когда у персонажа появляется Связь, вместе с игроком придумайте этого знакомого: чем он может помочь, где его найти, каковы его внешность, характер и другие особенности. Быстро проработать эти детали помогут рекомендации из раздела о персонажах Мудреца.

Чтобы обзавестись Связью, персонаж совершает Проверку Интеллекта или Воли перед следующим Приключением. При успехе он получает Связь, которую вы выбираете или определяете случайным образом.

Случайные Связи

К6	Связь	К6	Связь
1	Финансы	4	Информация
2	Влияние	5	Ресурсы
3	Профессиональная помощь	6	Безопасность

Преимущества связей

Связь предоставляет один из перечисленных ниже видов помощи. Воспользоваться этой помощью можно только один раз. Это не означает, что затем персонаж забывает знакомого или теряет с ним контакт: просто тот уже оказал основную услугу, которую мог предложить. По вашему решению этот человек может и дальше участвовать в Приключениях или кампании.

Персонажи могут обращаться к своим Связям как между Приключениями, так и во время них, если находятся там, где можно найти нужного знакомого. Обращение за помощью можно отыграть или связаться с ним иным способом.

Не поддавайтесь искушению сделать новую Связь частью сюжета Приключения, пока персонаж не воспользуется её помощью. Иными словами, не лишайте игроков заслуженного ресурса.

Финансы: Связь даёт персонажу 5 зм на этапе новичка, 10 зм на этапе эксперта или 25 зм на этапе мастера.

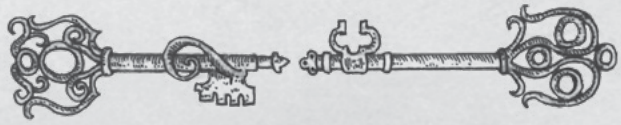
Влияние: знакомый открывает доступ в закрытое место или к важной персоне — например, впускает в библиотеку после закрытия или устраивает встречу с местным правителем. Вместо этого он может помочь персонажу обзавестись другой Связью. Для этого нужно воспользоваться его помощью между Приключениями.

Профессиональная помощь: знакомый владеет определённой Профессией и помогает в своей области. Он может определить, что за чудовище встретилось группе, изготовить предмет, достать Письмена или расходник, найти убежище в храме или сообщить сведения, связанные с его Профессией.

Информация: знакомый сообщает сведения на любую тему. Срок их получения зависит от того, насколько они секретны. Общедоступную информацию можно получить сразу, а экзотических знаний, возможно, придётся ждать до конца следующего Приключения или дольше.

Ресурсы: знакомый предоставляет доступ к чему-то полезному, кроме денег: исцелению, лошадям, кораблю, башне или крепости, транспорту либо другому ресурсу.

Безопасность: знакомый предоставляет персонажу и его союзникам временное убежище либо услуги вооружённого стража на время следующего Приключения. Сложность стража равна 1 на этапе новичка, 2 на этапе эксперта и 4 на этапе мастера.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Работа

Между Приключениями персонажи могут работать по своей Профессии. Заработка хватает, чтобы до следующего Приключения содержать себя и тех, кто от них зависит. Кроме того, в конце периода между Приключениями персонаж совершает Проверку Удачи. При успехе новичок дополнительно зарабатывает 5к6 см, эксперт — 10к6 см, мастер — 20к6 см. При провале он получает половину этой суммы.

Жизненные события

При желании игроки могут воспользоваться следующими таблицами, чтобы определить значимые события в жизни персонажей между Приключениями. Каждый игрок бросает 1к6, чтобы выбрать таблицу, затем ещё 1к6 — чтобы определить событие.

Таблица жизненных событий 1: неудачи и трагедии

К6	Событие
1	Умер кто-то важный для вас: возлюбленный, родственник или близкий друг. Утрата опустошила вас и едва не сломила. Кто был этот человек? Были ли вы причастны к его смерти? Как эта потеря повлияет на дальнейшую историю?
2	Вы потеряли дружбу, доверие и уважение важного для вас человека. Это подкосило вас и, возможно, заставило задуматься о собственном поведении. Кем был для вас этот человек? Какой ваш поступок разрушил отношения?
3	Ваше дело или профессиональная репутация пострадали настолько, что работать в этой общине больше невозможно. Что случилось? Вы неудачно вложили деньги? Или стихийное бедствие разорило вас?
4	Вы покрыли себя позором, совершив нечто, чего община не может простить. Возможно, раскрылась тайна, которую вы долго хранили. Или вы прямо либо косвенно причинили кому-то вред, и это обернулось трагедией. Решите, что произошло и что нужно сделать для восстановления репутации, если это вообще необходимо.
5	Дорогой вам человек исчез. Поиски пока ничего не дали: у вас нет ни одной зацепки. Кто пропал? Есть ли у вас подозрения?
6	Вы потеряли дорогую вам вещь: забыли её где-то или стали жертвой кражи. Она не имеет денежной ценности, и её отсутствие не ограничивает ваши возможности, но утрата всё равно мучительна. Возможно, это вещь, которую отец сделал для вас, любовное письмо, прядь волос возлюбленного или ваше собственное творение. Как вы потеряли эту вещь? Можно ли её вернуть?

Таблица жизненных событий 2: неприятности

К6	Событие
1	Вы заболели и провели это время, восстанавливая силы. Возможно, оспа оставила на теле рубцы, а может, после другой болезни вас мучает кашель, глаза слезятся, а кожа приобрела болезненный желтоватый оттенок.
2	Вы погрязли в долгах из-за азартных игр, неудач в делах или шантажа.
3	Вас арестовали, и вы провели время в тюрьме. Возможно, вы были невиновны и добились освобождения, доказав свою непричастность. А может, вы действительно совершили преступление и кто-то помог вам бежать.
4	Ваша репутация пошатнулась. Возможно, вы оскорбили важного человека или выставили себя на посмешище перед толпой. Теперь община утратила уважение к вам, и вернуть расположение людей будет непросто.
5	Вас предал тот, кому вы доверяли. Возлюбленный мог найти другого, друг — выдать вашу тайну, а родственник — промотать ваше наследство.
6	Вы стали жертвой преступления: вас ограбили в переулке, обокрали ваш дом или избили и бросили умирать. После случившегося у вас остались шрамы.

Таблица жизненных событий 3: личное развитие

К6	Событие
1	Вы обрели друга или возлюбленного либо узнали о родственнике, о котором прежде не слышали. Кто этот человек? Как вы познакомились? Что помогло вам сблизиться?
2	Вы занимались творчеством: написали картину, сочинили стихотворение или песню либо создали что-то ещё просто ради красоты.
3	Вы совершили путешествие и вернулись домой. Вам удалось отдохнуть, собраться с мыслями, и теперь вы полны сил.
4	Вы обратились к духовной жизни. Возможно, приняли новую веру или укрепляли прежнюю в кругу единоверцев. Почитаете ли вы какого-либо бога? Какого и почему? Если вы уже поклонялись божеству, как вы послужили своей вере?
5	Вы посвятили время учёбе: изучали географию земель в радиусе 160 километров, религию либо философию или осваивали ремесло. Какую область вы выбрали? Чему надеялись научиться?
6	Вы изменили внешность: сделали татуировку или пирсинг, сменили причёску, похудели или набрали вес.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Таблица жизненных событий 4: развитие общины

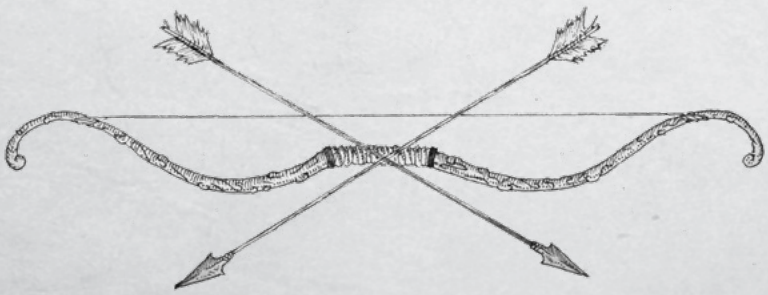
К6	СОБЫТИЕ
1	Вы прославились в своей общине. Большинство жителей узнаёт вас в лицо, знает ваше имя и может рассказать о некоторых ваших самых дерзких подвигах. Вы сами создавали себе репутацию или слава пришла без усилий с вашей стороны? Каково быть знаменитостью, пусть даже среди немногих людей?
2	Вы спасли чью-то жизнь: вырвали ребёнка из лап чудовища, отбили нападение убийцы или вытащили кого-то из беды. Кому вы помогли? Почему решили помочь? Каковы были первые последствия вашего поступка?
3	Вы помогли раскрыть преступление, устранить угрозу или спасти общину от опасности. Что произошло и как вы оказались вовлечены? Осталось ли что-нибудь на память — например, шрам или почётный «ключ от города»?
4	Вы помогали бедным, нуждающимся и страждущим: лечили больных, давали приют сиротам или кормили голодных. Что побудило вас к благотворительности? Встретили ли вы за это время кого-нибудь интересного?
5	Вы предавались развлечениям. Возможно, стали завсегдатаем таверны или играли в игорном доме. А может, вращались в высшем обществе, посещали спектакли и концерты или находили другие способы приятно провести время.
6	Вы работали по своей профессии. Ничего примечательного не произошло, зато у вас всегда были еда, крыша над головой и несколько лишних монет в кармане.

Таблица жизненных событий 5: возможности

К6	СОБЫТИЕ
1	Вы нашли карту, странную книгу, предмет непонятного назначения или нечто подобное. Вы уверены, что находка сыграет роль в будущих событиях, но пока не знаете какую.
2	В вашей жизни появился близкий человек: верный товарищ, друг, которому можно доверить тайны, возлюбленный или даже ваш ребёнок — родной либо приёмный.
3	Вы приобрели собственность в своей общине: пустой участок, небольшой дом, лодку или что-то более значительное, на усмотрение Мудреца.
4	Вы узнаёте нечто важное для будущего Приключения: как обойти ловушку, где находится тайный вход в подземелье, которое предстоит исследовать, или какой пароль пропустит вас мимо стражи. Полученные сведения определяет Мудрец.
5	За какой-то поступок вас наградили на публичной церемонии. Вы получили титул, положение и влияние в своей общине. Чем вы заслужили такое признание?
6	С вами связывается могущественный человек или организация, желающие наладить отношения. Это может быть опасный волшебник, странствующий рыцарь, представитель друидов или искателей, ведьмовской ковен или кто-то ещё. Вы можете обрести влиятельных союзников, но скорее всего, им что-то от вас нужно.

Таблица жизненных событий 6: удачи и счастливые случаи

К6	СОБЫТИЕ
1	Вы получили деньги: выиграли их в азартной игре, унаследовали от давно пропавшего из вашей жизни родственника или нашли во время Побочного приключения. К началу следующего Приключения у вас остаётся 1к20 зм.
2	К вам приходит крестьянин и, преклонив колено, клянётся служить вам. Он становится вашим спутником и подчиняется вам, пока вы не освободите его от службы.
3	Вы получаете Письмена с Заклинанием на один Ранг ниже Заклинаний вашего текущего этапа развития; если вы новичок, это Заклинание новичка. Вместо Письмен можно выбрать один редкий или более распространённый расходник.
4	Богатый местный житель предлагает оплатить ваше следующее Приключение. Вы получаете припасы, одежду, лошадей и 5 зм на оружие и доспехи.
5	Могущественный заклинатель предлагает перенести вас и ваших спутников в далёкое место. Вы можете один раз воспользоваться этой услугой и телепортироваться в хорошо знакомое вам место в пределах 160 километров.
6	Жрец местной веры благословляет вас и ваших спутников. Каждый получает благословение, действующее до конца следующего Приключения. Его можно потратить при Проверке характеристики или Удачи, чтобы совершить её с 1 Благом.



ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ

За пределами 10 уровня

Кампании *«Тени Странного Волшебника»* обычно начинаются с персонажей-новичков и заканчиваются, когда группа 10 уровня выполняет последнее Приключение. Такое завершение помогает удерживать масштаб кампании в разумных пределах и даёт игрокам возможность населить мир новыми героями. Но достигнув высшего уровня, персонажи не обязаны уходить на покой: они могут продолжать выполнять Приключения уже как легендарные герои.

Легендарные персонажи оставляют обыденное позади. Теперь им противостоят угрозы, нависшие над целыми континентами или даже над всем миром. Они могут запечатывать разрыв в реальности, через который вторгаются демоны, объединяться с серафимами для защиты Рая или спускаться в глубины Преисподней, чтобы встретиться с самим Искусителем. Среди возможных врагов — вернувшийся Странный Волшебник, пришельцы из-за далёких звёзд, космические ужасы и нежить, пожирающая мир.

Легендарные персонажи больше не следуют Путям. После каждого выполненного Приключения они по-прежнему повышают уровень, но новые преимущества зависят от того, чётный он или нечётный. На нечётном уровне каждый член группы увеличивает Здоровье на 10. На чётном каждый выбирает один легендарный Талант. Приведённый ниже список можно дополнить Талантами собственного сочинения. Если не указано иное, каждый легендарный Талант можно получить только один раз.



Легендарные Таланты

Бессмертие: вы не умираете от естественных причин, не стареете телом и невосприимчивы к инфекциям. Если вашу жизнь не оборвут несчастный случай или насилие, она продлится вечно.

Быстрое исцеление: в конце каждого часа Отдыха вы исцеляете Урон, равный одной шестой своего обычного Здоровья.

Взобраться куда угодно: вы получаете Черту «Лазающий», если ещё не обладаете ей. Вы можете взбираться вверх, вниз или вбок по любой поверхности — даже по такой, которая обычно не выдержала бы ваш вес, например по нити, водопаду или тончайшей ветви дерева. Кроме того, при лазании вы преодолеваете 2 метра за каждый 1 метр потраченного перемещения.

Высшая стойкость: вы получаете половину Урона от обычных источников. Кроме того, когда вы получаете 5 Урона или меньше от одного источника, уменьшите этот Урон до 0.

Друзья повсюду: поговорив 1 минуту с безразличным или дружелюбным существом, понимающим вашу речь, вы становитесь для него союзником. Оно помогает вам в меру своих сил, пока это не угрожает его друзьям, семье, имуществу или средствам к существованию. Эффект длится неограниченно долго, но заканчивается, если вы причините существу Вред.

Идеальный слух: обычная дальность вашего слуха увеличивается впятеро. Использовав Действие, вы можете до конца своего следующего Хода слышать шёпот на расстоянии 1,6 километра, но до окончания этого эффекта получаете двойной Урон от звуковых эффектов.

Изучение заклинания: вы изучаете одно Заклинание любого Ранга из любой Традиции. Этот Талант можно брать сколько угодно раз.

Легендарная Скорость: увеличьте свою Скорость на 10.

Легендарная характеристика: значение одной Характеристики на ваш выбор повышается до 18. Этот Талант можно выбрать до четырёх раз. Во второй раз значение другой Характеристики повышается до 17, в третий — третьей до 16, в четвёртый — оставшейся до 15.

Легендарное действие: когда вы используете Действие, вы можете применить этот Талант, чтобы вернуть себе Действие. Применив этот Талант, вы теряете к нему доступ на 1 час.

Легендарное зрение: вы получаете Черту «Истинное зрение».

Легендарные рефлексы: после использования Реакции совершите Проверку Удачи. При успехе вы можете использовать ещё одну Реакцию до конца Раунда. Применив этот Талант, вы теряете к нему доступ на 1 час.

Легендарный воин: прибавляйте 5 к результатам Проверок атаки. Ваши атаки наносят дополнительный Урон, равный вашему уровню.

Легендарный заклинатель: после 1 часа Отдыха вы восстанавливаете все потраченные Сотворения Заклинаний. Применив этот Талант, вы теряете к нему доступ до завершения обычного Отдыха.

Легендарный полёт: вы получаете Черту «Летающий».

Могучие прыжки: вы можете использовать Действие, чтобы прыгнуть на расстояние до 50 метров и безопасно приземлиться. Вы никогда не получаете Вреда от приземления после падения.

Невероятное здоровье: увеличьте Здоровье на 20. Этот Талант можно выбрать до четырёх раз. При каждом повторном выборе прибавка уменьшается на 5: во второй раз Здоровье увеличивается на 15, в третий — на 10, в четвёртый — на 5.

Необычайная удача: когда вы совершаете Проверку Удачи, вы можете бросить дополнительную кость и использовать любой из результатов. Если на двух или более этих костях выпало одно и то же число, сложите их все и используйте сумму как результат Проверки.

Неприступная Защита: ваша Естественная защита и Защита доспехов повышаются на 5 (максимум 25).

Плавать где угодно: вы получаете Черту «Плавающий». Вы можете плавать в любой жидкости — даже вверх по водопадам или сквозь туман. Кроме того, вы преодолеваете 3 метра вплавь за каждый 1 метр потраченного перемещения.

Почти неубиваемый: вы всегда преуспеваете в Проверках Удачи, совершаемых из-за состояния «Недееспособен».

Преодолеть любой Недуг: когда вы получаете Недуг, он немедленно заканчивается. Применив этот Талант, вы теряете к нему доступ (снимается Удачей).

Сверхъестественный успех: вы совершаете Проверки характеристик с 1 Благом.

Свободная телепортация: вы получаете Черту «Телепортация 10».

СТАНДАРТ ОБРАЗЕЦ ролевая

Мир

Мир состоит из множества земель и водных просторов. Основное место действия игры, Пограничье, лежит в субтропиках и тропиках. Здесь соседствуют джунгли, леса, горы, пустыни и другие ландшафты. Следующие сведения помогут вам описывать окружающий мир во время путешествий группы.

Климат

Ниже приведены основные типы климата.

Высокогорный: климат высокогорий отличается от климата окружающих земель. Здесь может быть холоднее, осадков может выпадать больше или меньше, а некоторые погодные явления вовсе не случаются.

Континентальный: для континентального климата характерны мягкое или прохладное лето и суровые зимы.

Подземный: под землёй температура остаётся постоянной: около +24 °C на глубине 3 метров и от +10 до +16 °C на глубине 6–10 метров. На больших глубинах может быть теплее из-за близости магматических очагов или магических явлений.

Полярный: в полярном климате круглый год преобладают низкие температуры и выпадает мало осадков.

Субтропический: для влажного субтропического климата характерны мягкая зима, тёплое влажное лето и регулярные осадки. Летом бывают грозы, зимой — циклоны.

Сухой: сухой климат встречается при любой температуре. Его главный признак — потеря влаги превышает её поступление с осадками.

Тропический: тропический климат отличается тёплой или жаркой погодой с обильными осадками.

Погода

Погода под открытым небом зависит от климата и времени года. Вы можете выбрать её сами или определить случайным образом по следующим таблицам. Погодные условия сохраняются 1к6 дней.

Ветер

К20	Состояние ветра
1–5	Штиль
6–15	Слабый ветер
16–17	Слабый ветер с периодическими сильными порывами
18–19	Сильный ветер с резкими порывами
20	Буря, ураган или смерч. Длится 2к6 часов, затем совершите новый бросок



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Небо

К20	Состояние неба	К20	Состояние неба
1–5	Ясно	11–15	Облачно
6–10	Малооблачно	16–20	Пасмурно

Температура

К20	Температура	К20	Температура
1–4	Не по сезону холодно	17–20	Не по сезону жарко
5–16	Обычная для сезона		

Осадки*

К20	Осадки	К20	Осадки
10 и меньше	Нет	16–19	Дождь или снег
11–15	Временами туман, небольшой дождь, мокрый снег или снег	20+	Ливень или буран

* Модификаторы броска с учётом климата: континентальный — +0, зимой +3; высокогорный, полярный и сухой — −5; субтропический — +2; тропический — +5.



Местность

Тип местности определяется рельефом и преобладающими особенностями ландшафта.

Болото: заболоченная местность с густыми зарослями трав и других растений, но без деревьев.

Городская местность: города, деревни, поселения и другие застроенные территории.

Горы: пересечённая местность с высокими вершинами. В отличие от холмов, на горы нужно взбираться, а не просто идти пешком, и вершины у них значительно выше.

Долина: пространство между горными склонами. По её ровному дну течёт один или несколько водотоков, питаемых талыми и дождевыми водами.

Каньон: глубокая впадина, обычно вымытая потоком воды. Каньоны могут возникать и в результате землетрясений, падения небесных тел или сверхъестественных событий.

Ледник: ледниковая местность включает любые преимущественно покрытые льдом ландшафты.

Лес: местность, густо поросшая деревьями. К лесам относятся джунгли, дождевые леса, а также сухие леса и леса умеренного пояса.

Оазис: эти участки плодородной земли, часто с источниками воды, встречаются в пустынях.

Озеро: любой крупный водоём с пресной водой считается озером. Обычно оно связано с реками и другой окружающей местностью.

Океан: крупные водоёмы с солёной водой относятся к океанической местности.

Открытая местность: пастбища, равнины, прерии и другие относительно ровные ландшафты с редкими рощами или вовсе без них.

Подземье: любая область под землёй, естественная или вырытая.

Пустыня: засушливая местность со скудной растительностью и животным миром. Это могут быть песчаные пустоши, бесплодные земли, илистые равнины и тому подобное.

Река: постоянный поток воды, текущий по земле, считается рекой.

Топь: местность, где сухие участки чередуются с заболоченными, обычно поросшая деревьями.

Тундра: открытая каменистая местность, покрытая лишайниками, травами и низкорослыми растениями. Обычно встречается в холодном климате.

Холм: земляная или каменистая возвышенность с выраженной вершиной, на которую можно подняться пешком. Местность с такими возвышенностями считается холмистой.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ