СОЗДАТЕЛЬ ВСЕЛЕННОЙ ВИТКА
Симон Столенхаг

ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК
Нильс Хинтце

РЕДАКТОР И РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
Томас Хёренстам

РАЗРАБОТЧИК ПРАВИЛ «ТОЧКА ОТСЧЁТА»
Томас Хёренстам

СОАВТОРЫ
Мэтт Форбек, Нильс Карлин,
Бьёрн Хелльквист

ИЛЛЮСТРАЦИИ
Симон Столенхаг

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И КАРТОГРАФИЯ
Кристиан Гранат

ПРЕДПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА
Дэн Альгстрэнд

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРЫ
Винсент Чанг, Джеффри Норман,
Джессика Чанг, Кимсан Ким, Дэвид Сэк,
Рикард Антройя, Туве Линдхольм,
Стаффан Фладвад, Сандра Аби-Халил,
Лейф Вестерхольм, Артур Фоксандер,
Фия Тьернберг, Антон Альбиин,
Лейли Мандер, Коста Костулас,
Марко Берманн

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ
Рикард Антройя, Бьёрн Хелльквист,
Тереза Клархед и Саймон Дж. Бергер

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

РУКОВОДСТВО ПРОЕКТА
Александр Ермаков

ПЕРЕВОД
Александр «Вагрант» Семыкин

РЕДАКТУРА
Анастасия «Хима» Гастева

КОРРЕКТОРСКАЯ РАБОТА
Ирина Башкатова

АДАПТАЦИЯ ДИЗАЙНА И ВЁРСТКА
Мария «Марэн» Шемшуренко

КООРДИНАЦИЯ КЛУБОВ И МАРКЕТИНГ
Алексей «Тринити» Черняк

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОДЕРЖАНИЕ







01.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР ВИТКА

ИСТОРИИ О ДЕТЯХ И РОБОТАХ 8

ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ 9

БРОСКИ КУБИКОВ 10

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ 10

02.

ЭПОХА ВИТКА

80-Е, КОТОРЫХ НИКОГДА НЕ БЫЛО 15

ШВЕДСКИЙ ВИТОК 17

МЕЛАРЕНСКИЕ ОСТРОВА. ТИХИЙ ПРИГОРОД 19

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В 80-Е 20

СВАРТШЁЛАНДЕТ. ГЛУБОКИЕ ВОДЫ И ТЁМНЫЕ ЛЕСА 21

МУНСЁ. РОДИНА ВИТКА 24

АДЕЛЬСЁ. ОТГОЛОСКИ ПРОШЛОГО 26

ГОСЭНЕРГО 26

ВИТОК 27

ГРАЖДАНСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ 28

ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ 30

КАК РАБОТАЕТ МАГНЕТРИННАЯ ЛЕВИТАЦИЯ? 32

03.

ВИТОК В АМЕРИКЕ

ЖИЗНЬ В АМЕРИКЕ 35

БОУЛДЕР-СИТИ – «ЛУЧШИЙ ГОРОД ПО ЭТУ СТОРОНУ ДАМБЫ» 37

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В 80-Е 38

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА В БОУЛДЕР-СИТИ 40

ОЗЕРО МИД 44

ЛАС-ВЕГАС И ОКРЕСТНОСТИ 45

DART 45

АМЕРИКАНСКИЙ ВИТОК 46

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ГОСЭНЕРГО







04. ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

ТИПАЖИ 49
ГИК 50
ДЕРЕВЕНЩИНА 51
КНИЖНЫЙ ЧЕРВЬ 52
КОРОЛЬ/КОРОЛЕВА КЛАССА 53
РОКЕР 54
СПОРТСМЕН 55
ХУЛИГАН 56
ЧУДИК 57

ВОЗРАСТ 58
ХАРАКТЕРИСТИКИ 58
УДАЧА 58
НАВЫКИ 58
ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ 59
ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА 60
МОТИВ 60
ГОРДОСТЬ 60
ОТНОШЕНИЯ 61
ОПОРА 61
СОСТОЯНИЯ 62
ОПЫТ 62
ИМЯ 62
ОПИСАНИЕ 62
ЛЮБИМАЯ ПЕСНЯ 63
УБЕЖИЩЕ 63
ВОПРОСЫ 63

05. НЕПРИЯТНОСТИ

СОСТОЯНИЯ 66
БРОСКИ КУБИКОВ 66
ГОРДОСТЬ И ТАЛИСМАН 67
УДАЧА 67
СДЕЛАТЬ ПОЧТИ НЕВОЗМОЖНОЕ 68
ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ 68
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ 68
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО 69
ПРОВАЛ ПРИ ПРОВЕРКЕ 69
ОСОБОЕ УСИЛИЕ 69
ПОМОЩЬ ДРУГ ДРУГУ 70
КОНФЛИКТ МЕЖДУ ГЕРОЯМИ 70
КРУПНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ 70

НАВЫКИ 72
ПРОВОРСТВО 72
СИЛА 72
СКРЫТНОСТЬ 72
МЕХАНИКА 72
РАСЧЁТЫ 73
ЭЛЕКТРОНИКА 73
ЗНАКОМСТВА 73
ЛИДЕРСТВО 74
ОБАЯНИЕ 74
НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ 75
ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ 75
ЭРУДИЦИЯ 75

06. ЗАГАДКИ И ТАЙНЫ

СКРЫТАЯ ПРАВДА 78
ЗАГАДКИ И ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ 79
ПЕРСОНАЛЬНЫЕ И ГРУППОВЫЕ СЦЕНЫ 81
СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ 81
ФАЗА 1. ВЫХОД НА СЦЕНУ 82
ФАЗА 2. ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ 82
ФАЗА 3. ПОИСКИ ОТВЕТА 82
ФАЗА 4. РАЗВЯЗКА 87
ФАЗА 5. ПОСЛЕДСТВИЯ 87
ФАЗА 6. РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ 87
СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ 88
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО 91
ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ 91
БОЛЬШИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ДОЛГИЕ КАМПАНИИ 93

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОДЕРЖАНИЕ







07. КАРТА ЗАГАДОК

ШКОЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА 101
«ЛАВКА ЧУДЕС» 103
КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ДИКОЙ ПРИРОДЫ 104
ОХЛАДИТЕЛЬНЫЕ БАШНИ 106
ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК СТЕНХАМРЫ 107
КОРПОРАЦИЯ «НЕЙРОЭВОЛЮЦИЯ» 109

08. ЧУДЕСА БЕЗУМНОЙ НАУКИ

ПРЕДЫСТОРИЯ 113
ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ 115

09. БЕЛЫЕ НОЧИ, ЧЁРНЫЕ КРЫЛЬЯ

СКРЫТАЯ ПРАВДА 117
ЛЕТО НА МЕЛАРЕНСКИХ ОСТРОВАХ 118
ЛЕТО В БОУЛДЕР-СИТИ 118
ВЫХОД НА СЦЕНУ 118
ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДЕЙСТВИЕ 119
ПОИСКИ ОТВЕТА 120
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 1. ДОМ ОРНИТОЛОГА 121
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 2. ГОЛУБИНОЕ ГНЕЗДО 124
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 3. ЗАБРОШЕННЫЙ ДОМ ГУННАРА 124
РАЗВЯЗКА 127
ИСХОДЫ 130
ПОСЛЕДСТВИЯ 130
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ 130
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО 130

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ