

СТАНЦИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ
ОБРАЗЕЦ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Эти страницы наполнены подсказками, хитростями и инструментами как для начинающих, так и для опытных ведущих, стремящихся сделать свои кампании **WFRP** лучше. В «Инструментарий ведущего» входят следующие материалы:

I ИЗ ЧЕГО СДЕЛАН WARHAMMER?

Цели ведущего 1
- Оживлять Старый Свет 1
- Придумывать захватывающие и динамичные сценарии 1
- Писать общую историю 1
- Понимать персонажей 1

Принципы ведущего 1
- Показывай Старый Свет 2
- Вовлекай персонажей 2
- Играй равнодушных богов 2
- Зло — обыденность, добро — редкость 2
- Сфокусируйся на персонажах 2
- У всех есть своя история 3
- Стань для игроков проводником по миру игры 3
- Будь другом и врагом 3
- Всегда развивай историю 3
- Конфликт — твой союзник 3
- Будь честным (с игроками) 3

Темы Warhammer 4
- Классовая борьба 4
- Идеология 4
- Модернизация 4
- Раздробленность 5
- Религия 5
- Конец Времён? 6

II ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Преимущества 7
- Подсчёт преимуществ 7
- Потеря преимуществ 8
- Существа без черты «оружие» 8

Смерть персонажа игрока 8
- Плата за выживание 8
- Принятие смерти героя 9
- Введение в игру новых героев 9

Между приключениями 10
- День жизни 11

Мотивации 11
- Выбор мотивации 11
- Смена мотивации 11
- Отчёт 11
- Примеры мотиваций 11

Социальный статус и положение 14
- Расходы на жизнь 14
- Смена сословия 14
- Срез общества 15

III ХАРАКТЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Примеры персонажей ведущего 17
- Дитер Кезегайер, незаурядный сыровар 17
- Кастор Эрихсон, пугливый охотник 17
- Штеллемар, верный пёс 18

IV ПРИЛОЖЕНИЯ

Мне нужна работа! 19
Откуда я тебя знаю? 23
Вы сидите в таверне 25
Примеры Роковых Пророчеств 27

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

ТИТРЫ

Оригинальное издание

Авторы и разработчики: Т. С. Лойкарт, Бен Скерри
Художники-иллюстраторы: Ральф Хорсли, Сэм Мэнли
Художники-оформители: Пол Борн, Рэйчел Маккен
Верстальщик: Рэйчел Маккен
Редактор: Кристофер Вальц
Помощник руководителя проекта: Эммет Бирн
Руководители проекта: Энди Лоу, Патрик Мёрфи
Выпускающий редактор: Доминик Макдауэлл
Разработка WFRP4: Энди Лоу, Доминик Макдауэлл
Издательство: Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Co. Meath, Ireland

Русское издание

Руководитель проекта: Александр Ермаков
Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева
Корректор: Татьяна Anarett Курочкина
Дизайнер и верстальщик: Мария «Марэн» Шемшуренко
Координатор клубов и общественности: Алексей Черняк

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © — объект авторского права, принадлежащий Games Workshop Limited, 2021. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, логотип Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, лого с изображением двухвостой кометы, а также все связанные с ними логотипы, иллюстрации, изображения, названия, существа, народы, транспортные средства, места, оружие, персонажи, а также сущности, имеющие с ними значительное сходство, также являются зарегистрированными товарными знаками (®), торговыми марками (™) и (или) объектами авторского права (©), принадлежащими Games Workshop Limited, так или иначе зарегистрированными по всему миру, и используются по лицензии. Cubicle 7 Entertainment и логотип Cubicle 7 Entertainment — торговые марки Cubicle 7 Entertainment Limited. Все права защищены.
Перевод © ООО «Студия 101», 2021.

ГЛАВА I.
ИЗ ЧЕГО СДЕЛАН WARHAMMER?

Знать все правила **WFRP** — это одно, а быть ведущим и отвечать за целый игровой мир — совсем другое. Чтобы помочь тебе с этой жизненно важной частью любой настольной ролевой игры, мы выделили главные цели ведущего и сформулировали несколько основных принципов, которые помогут тебе решить, что делать дальше в той или иной ситуации.

Подобные цели и принципы используются во многих настольных ролевых играх, и главное их предназначение — помочь ведущему ответить на вопрос: «Что будет дальше?» По сути своей это инструменты, при помощи которых ведущий (неважно, опытный или начинающий) может познакомиться с **WFRP** и серьёзно поразмыслить над тем, какого рода опыт он хочет подарить своим игрокам.

Обрати внимание, что эти инструменты *не предписывают* тебе, что и как именно делать в каждой конкретной ситуации, и если ты не пользуешься ими, то это не значит, что ты играешь *неправильно*. Тем не менее мы рекомендуем тебе прислушаться к нашим советам и опробовать их на практике — может оказаться, что по крайней мере некоторые из них прекрасно подходят именно вашему стилю игры!

Наконец, в этой главе ты найдёшь описание «тематических столпов», на которых зиждется дух Warhammer, и несколько подсказок касательно того, как расставлять акценты и фокусироваться на тех или иных нюансах по ходу игры.

ЦЕЛИ ВЕДУЩЕГО

Ниже приведён перечень целей ведущего (помимо тех, что мы изложили в главе 9 «**Книги правил**»). Эти четыре пункта призваны помочь тебе понять, что и почему ты должен делать как ведущий игры. Это то, на что стоит направить усилия.

Цели ведущего:
- Оживлять Старый Свет
- Придумывать захватывающие и динамичные сценарии
- Писать общую историю
- Понимать персонажей игроков

Оживлять Старый Свет

Первая твоя цель — сделать Старый Свет таким, чтобы в него можно было поверить. Тебе предстоит наполнить его правдоподобными персонажами и местами, но не забывать при этом, что Старый Свет — место очень странное, а порой так и вовсе невероятное, место, в котором существуют зверолюды, магия, мутации и Хаос. Твоя задача — вписать их существование в реальность так, чтобы это выглядело убедительно, так, чтобы игроки поняли, каково это — обладать Вторым зрением или лицом к лицу столкнуться с рыскающей по окрестностям ордой зеленокожих налётчиков.

Придумывать захватывающие и динамичные сценарии

Вторая цель — насыщать жизни героев драмой и конфликтами. Ставить преграды между ними и их *амбициями*, искушать их, заставляя действовать вопреки своей *мотивации*. При этом не стоит забывать, что немалая доля очарования мира Warhammer кроется в игре на контрастах между серой обыденностью и эпичностью. Именно ты тот человек, который должен сделать болезни и ранения персонажей запоминающимися, а сытный ужин и крышу над головой — достойной и желанной наградой за самый отчаянный риск.

Писать общую историю

Третья цель — координировать повествование, честно и справедливо делить фокус внимания между всеми участниками, так, чтобы каждый игрок имел возможность сделать свой вклад в развитие вашей общей истории. Ведущий нужен не затем, чтобы заранее продумать исход этой истории, а затем, чтобы учитывать действия героев и в соответствии с ними развивать задумку своего приключения.

Понимать персонажей игроков

Из предыдущего пункта проистекает и четвёртая цель ведущего — наблюдать за тем, как герои преодолевают придуманные им препятствия, и смотреть, что из этого выйдет. Ты, как и игроки, участвуешь в этом затем, чтобы веселиться и удивляться! Не стоит строить приключения, тщательно выверяя их баланс и продумывая хитроумные сюжетные решения, — когда в дело вступают персонажи, в подавляющем большинстве случаев все эти сложные задумки попросту не выдерживают столкновения с реальностью. Лучше создавай для героев конкретные проблемы и позволь им самим придумывать, как их решать!

ПРИНЦИПЫ ВЕДУЩЕГО

Приведённые ниже принципы следует рассматривать как набор общих рекомендаций. Это не конкретные правила в духе «когда происходит А, делай Б», а набор полезных подсказок, которые могут пригодиться ведущему игр по правилам **WFRP**.

Принципы ведущего:
- Показывай Старый Свет
- Вовлекай персонажей игроков
- Играй равнодушных богов
- Зло — обыденность, добро — редкость
- Сфокусируйся на персонажах игроков
- У всех есть своя история
- Стань для игроков проводником в мире игры
- Будь другом и врагом
- Всегда двигай историю
- Конфликт — твой союзник
- Будь честным (с игроками)

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ