

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

ИНСТРУМЕНТАРИЙ
И ШИРМА ВЕДУЩЕГО

МРАЧНЫЙ И ОПАСНЫЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ
ДЛЯ ВЕДУЩИХ СТАРОГО СВЕТА

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:

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
Показывая Старый Свет	2
Вовлекать 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 Времени?	6

Смена мотивации.....	11
Отчёт	11
Примеры мотиваций	11
Социальный статус и положение.....	14
Расходы на жизнь.....	14
Смена сословия.....	14
Срез общества.....	15

ХАРАКТЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

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

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

ПРИЛОЖЕНИЯ

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

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 зверюшки, 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 налёгчиков.

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 позволяй 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)