Игра Джона Харпера и Шона Ниттнера

АГОН

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Санкт-Петербург
Студия 101
2022

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

EVIL HAT PRODUCTIONS

ONE SEVEN

СТУДИЯ 101

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ:

Джон Харпер
Разработчик правил, автор текста, графический дизайнер, дизайнер макета, иллюстратор

Шон Ниттнер
Разработчик правил, автор текста, редактор оригинального издания, директор по проектам в Evil Hat

Эллисон Арт, Энди Каррисон, Джон Лебёф-Лита, Карен Твелвс, Наджа Отикор, Страс Ашимович
Первичные тестировщики игры и консультанты по развитию

Ясон Морнингстар
Консультант-разработчик

Карен Твелвс
Редактор

Рита Татум
Составитель указателя

Джеймс Мендес Ходес и Джон Ставропулос
Консультанты по этике и культурным вопросам

Фред Хикс
Президент компании Evil Hat

Том Ломмел
Менеджер по маркетингу в Evil Hat

Тестировщики игры:

Элис Гриззл, Эмбер Дин, Энди Мунич, Артуро Рубио, Ариана Уиллс, Эш Мак-Аллан, Банана Чан, Бен Скерри, Блейк Хатчинс, Брит Вайзман, Каролин Хоббс, Кристиан Гриффен, Клейтон Грей, Колин Джессап, Дэниел Вуд, Дэвид Галло, DC, Даг Бартлетт, Дилан Грин, ET, Гэбриэл Рикардо Фриман, Исаак Таммел, Джеймс Мендес Ходес, Джеймс Риттер, Джийон Шим, Джен Мартин, Джерри Озбан, Джон Нил, Кейтлин Фокс, Кен Дэвидсон, Кимберли Лам, Лора Фредриксен, Люк Джордан, Мэттью Гаган, Миша Бушагер, Морган Эллис, Ноэлла Хэндли, Патрик Бранник, Пол Риддл, Филипп Лароз, Росс Каумен, Сейдж Латорра, Сэм Эшвелл, Сэм Дей, Сэнди Джейкобс-Толл, Шеннон Риддл, Скайлар Уолл, Софи Легейс, Тара Хинсон, Томер Гуранц, Тони Доулер, Трейси О'Брайен, Ван Магнан, Венн Уайт, Йоши Крилмен, а также многие безымянные герои из Conlorado, KublaCon, Gen Con, Origins, Go Play Northwest, The Game Academy и Secret Orbit Game Nights.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

Переводчик
Анастасия Федотова

Редакторы
Анастасия «Хима» Гастева
Татьяна Anarett Курочкина

Корректоры
Рита Прохоровская
Анна Вишневецкая

Верстальщик
Мария Шемшуренко
«Марэн»

Маркетинг
Алексей Черняк
«Тринити»

Руководство проектом
Александр Ермаков

БЛАГОДАРНОСТИ

Адам Кёбель, Эйллисон Арт, Энди Каррисон, Эндрю Гиллис, Энди Китковски, Остин Уолкер, Авери Алдер, Блейк Хатчинс, Брендан Адкинс, Дилан Грин, Эмили Уилсон, Эрик Левандуски, Грегор Хаттон, Джаред Соренсен, Ясон Морнингстар, Джон Лебёф-Литтл, Джонатан Уолтон, Люк Крейн, Мадлен Миллер, Мэтт Уилсон, Мэттью Гаган, Мегги Бейкер, Наджа Отикор, Пол Риддл, Филипп Лароз, Радек Дроздальски, Сейдж Латорра, Шеннон Риддл, Страс Ашимович, Тор Олавсруд, Тони Доулер, Д. Винсент Бейкер, Вильгельм Фицпатрик.

Особая благодарность Дагу Бартлетту за поддержание нашего энтузиазма.

Особая благодарность Карен Твелвс от Шона за то, что много лет назад ты начала со мной это великолепное путешествие.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Создавая игру, мы изначально вдохновлялись концепцией игры *Argonauts* Джонатана Уолтона. Особенно нам пришлась по духу механика шкалы судьбы, определяющей жизненный путь героя. Эта идея легла в основу замысла *«Агона»*.

Люди, тестировавшие первую редакцию *«Агона»*, внесли в игру неоценимый вклад, поделившись своими соображениями и поддержав нас на данном этапе. Эти герои — Брендон Амансио, Скотт Дирдорф, Тони Доулер, Вильгельм Фицпатрик, Филипп Лароз, Эд Вулетт и Кара Тайлер.

Механика «задавай вопросы и опирайся на ответы» была заимствована из *«Постапокалипсиса»* Д. Винсента Бейкера и Мегги Бейкер.

Огромным источником вдохновения послужила игра об эпических странствиях героев — *Trollbabe* Рона Эдвардса. Именно она познакомила нас с идеей изображать природные явления и объекты (море, горы и др.) как действующих персонажей игры.

Решение увеличивать количество граней на игральных костях, чтобы показать возрастающую силу той или иной черты персонажа, мы почерпнули из игры *«Дневник авантюриста»* Шейна Лэси Хенсли, а также из игры *In A Wicked Age* Д. Винсента Бейкера.

Создавая дизайн бланка битвы, мы вдохновлялись картой расположения войск из игры Грегора Хаттона *3:16 Carnage Amongst the Stars.*

За основу механики пафоса мы взяли систему усталости, воплощённую в игре Фреда Хикса *Don't Rest Your Head.*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОДЕРЖАНИЕ

ТЕЗИСЫ
7

РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ
15

ТРУДНОСТИ
23

ПЕРЕДЫШКА
39

ЛЕГЕНДА
47

БЛАГОДАТЬ
55

РУКОВОДСТВО
61

ОСТРОВА
83

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО
142

ЛЕКСИКОН
146

КУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕКСТ
148

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ТЕЗИСЫ

Легендарные герои
Игра
Игроки
Цикл игры
Игральные кости
Отсылки

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ГЕРОИ

В стародавние времена поэты воспевали подвиги могучих героев — расправу над чудовищами, восстановление справедливости, поиск незаурядных решений, помощь мудрым советом, не говоря уже о поступках, преисполненных мужества, доблести и бесстрашия, которые боги нередко считали дерзостью. В «Агоне» ты сам определяешь судьбу героев, превращая простое сказание об их странствиях в легенду, которой суждено остаться в веках.

Возвращаясь домой после военного похода, отряд сбивается с пути и оказывается на странных островах, кишащих мифическими существами и опасными злодеями. Люди в этих землях полны отчаяния — царящий вокруг раздор лишил их надежды, им остаётся уповать лишь на милость своенравных богов…

Героям выпала невероятная возможность обрести подлинное величие — нужно вернуть мир в эти земли, выдержать ниспосланные богами испытания, пережить встречи с опасными чудовищами и, в случае успеха, вернуться домой и обессмертить свои имена.

СТРАСТЬ И ДОБЛЕСТЬ

Герои «Агона» двойственны по своей натуре, поскольку одновременно воплощают человеческое и сверхчеловеческое начала. Каждый из них способен на поистине великие деяния, но всё же это люди, которым не чужды боль, усталость и горечь разбитого сердца.

Каждый герой в игре наделён **милостью богов** и **пафосом**.

Милость богов — это способность совершать подвиги, невероятные для обычных людей. Если герой заклинает Артемиду даровать ему *меткость*, обращается к Гекате в поисках прозрения или просит Геру наделить его хитростью (либо же взывает к другим божествам), то ему по силам совершить невозможное. Милость богов позволяет творить великие дела, но не стоит всецело на неё полагаться — в конце концов, боги не всегда благосклонны.

Пафос — это своеобразный внутренний огонь, позволяющий стойко переносить невзгоды. Там, где обычный человек падёт духом, герой выстоит. Увы, пафос не бесконечен. Когда пламя души иссякает, герой впадает в агонию и следует своей судьбе.

Сочетание милости богов и пафоса позволяет подчеркнуть двойственность натуры героев. С одной стороны, это люди, не чуждые страстям и жаждущие обрести славу в борьбе с недругами и чудовищами. С другой — сами боги даруют героям благословение, чтобы те восстановили правильный порядок вещей.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

УНИКАЛЬНЫЙ МИФИЧЕСКИЙ МИР

Хотя создатели игры вдохновлялись древнегреческими мифами и легендами, действие «Агона» происходит в неизведанном море, где среди туманов скрыты острова, которых не найти ни на одной карте. Игрокам предстоит исследовать полностью вымышленный мир, который далёк от великой цивилизации прошлого. Древнегреческие мифы, на которые опирались авторы, упоминаются здесь, чтобы подстегнуть воображение и помочь творить собственные легенды.

Вспомни любимый фильм о великом герое: *«Зена — королева воинов»*, *«Битва титанов»* или хотя бы эпизоды на Темискире из *«Чудо-женщины»*. Мир «Агона» прост — здесь решающее значение играет сила тела и твёрдость духа, но не ограничивай себя, если желаешь привнести в него взгляды, типичные для современного общества. Хочешь, чтобы твой герой был похож на Летти, Доминика или Хоббса из *«Форсажа»*, — дерзай!

Если ты столкнёшься с расизмом, сексизмом, эйблизмом и другими предрассудками прошлого, действуй как сочтёшь нужным — борись или останься в стороне. «Агон» прежде всего призван дать тебе и твоим друзьям возможность развеяться и получить море удовольствия, создавая захватывающую историю. Будь внимателен и вплетай в неё всё, что интересно команде, остальное не важно.

По этой же причине игра не настаивает на «традиционном» осознании идентичности и на разделении половых ролей. Героем может стать каждый. То же самое относится к персонажам с ограниченными возможностями. Любой способен ступить на путь приключения, совершить подвиги и оставить своё имя в легендах.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ