
AZAG

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Авторы: *Лекс Мандрейк (правила/атмосфера/мир), Крис Будро (правила/мир), Диого Ногейра (атмосфера/мир), Сафия Алдулайжан (атмосфера/мир), Махар Мангахас (атмосфера/мир)*

Художники: *Луис Мело (обложка), Логан Шталь (иллюстрации внутри), Дэниел Уолтхолл (карта мира)*

Музыка: *Loot the Body*

Тестировали игру: *Крис Будро, Сафия Алдулайжан, Логан Шталь, LBHacketир, Jorphdan, Бен Эббот, Питер Браун, Лиззи Доррелл, Келли Мур, Брэндон Оуэн, Дэн Оуэллетт, Кайл Гойнс,Сэм Купер*

Издатель: *WishPort*
Перевод: *Полина Романова, Злата Федотова*
Редактура: *Полина Ковригжкина*
Вёрстка: *Петр Каршаков*
Вычитка: *Евгений «Snokyan» Минаев, Александр Литвин*

Переведено на русский язык
© WishPort, 2024
Авторизованный перевод английского издания.

«AZAG» является независимым продуктом Dank Dungeons и не связан с Melsonian Arts Council.

Любой человек может публиковать бесплатные или коммерческие материалы, основанные на «AZAG» и/или заявляющие о совместимости с ним, без специального письменного разрешения.

Dank Dungeons не несёт ответственности за любые юридические претензии к вашему продукту.

Механика «AZAG» может быть переиспользована без ограничений.

Текст «AZAG» запрещается копировать дословно. Все художники сохраняют авторские права на свои работы.

СОДЕРЖАНИЕ

Стр1 – **Предисловие**

Стр3 – **Имя мира**
Короткая история, автор Лекс Мандрейк

Стр5 – **Часть 1: Правила**
Основные, расширенные и дополнительные инструменты для управления игрой

Стр11 – **Город масок**
Короткая история, автор Диого Ногейра

Стр13 – **Часть 2: Персонажи**
Создание и развитие

Стр15 – **Сон об Амарантовом городе**
Короткая история, автор Лекс Мандрейк

Стр18 – **Часть 3: Навыки**
Таланты, заклинания и их использование

Стр28 – **Вторжение**
Короткая история, автор Махар Мангахас

Стр31 – **Часть 4: Предметы**
Обычные предметы и таблицы магических предметов

Стр38 – **Путы Визарона**
Короткая история, автор Лекс Мандрейк

Стр40 – **Часть 5: Места**
Описания и встречи

Стр60 – **Несгибаемый генерал**
Короткая история, автор Сафия Алдулайджан

Стр62 – **Часть 6: Народы**
Мотивации и сюжетные зацепки

Стр84 – **Посеребрённый Бог**
Короткая история, автор Лекс Мандрейк

Стр86 – **Часть 7: Монстры**
Характеристики и сведения о Персонажах Ведущего

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРЕДИСЛОВИЕ

Добро пожаловать в мир этой книги! Спасибо, что приобрели её! При её создании я тянул время как мог. Фактически, это предисловие – последняя часть этой работы.

Вы ведь знаете, что такое НРИ? Если нет, то объясняю – это ролевые игры. В этой разновидности игры используются бумага, карандаш и кость с числами (или эквиваленты этих предметов). Группа игроков и Ведущий собираются вместе, чтобы рассказать историю о приключениях персонажей. Механики правил и броски костей случайно меняют элементы этой истории, и все надеются, что это пойдёт ей на пользу.

Давайте немного углубимся в тему. Эта игра вдохновлена некоторыми классными вещами. Технически, это – игра «на основе правил» *Advanced Fighting Fantasy*, подробно описанных в книге *Dungeoneer* ещё в 1989 году! Я также взял немного расчётов из *«Тройки!»* Дэниела Селла! Хотя в некоторых случаях я значительно отклонился от неё, например, создав систему социальных встреч или отказавшись от таблиц повреждений в пользу многогранных костей. Я сделал всё, чтобы правила были достаточно гибкими, так что если вы захотите проигнорировать некоторые из них, это не будет большой проблемой. Одной из моих задач было создание инструментов, которые Ведущие могут использовать во время игры, чтобы улучшить свои сценарии. Например, есть система модификаторов, которая заменяет статичные бонусы гибкой последовательностью костей.

Что можно сказать о мире игры? Какими преимуществами он обладает? Как и многие до меня, я обнаружил, что меня тянет к старой доброй литературе о *мече и колдовстве*. Хотя мне нравится *«Конан Варвар»*, я считаю, что на действительно необычные аспекты *Приложения N*[1] ссылаются недостаточно часто. Всё, что мы получили от Вэнса, это паршивую систему заклинаний, хотя в *«Умирающей Земле»* есть много чего поинтереснее. Лавкрафта упоминают часто, но почти никогда не говорят о его *«Цикле снов»*, а ведь это очень интересное и необычное фэнтези. Кстати, о странном фэнтези: *«Гиперборея»* Кларка Эштона Смита восхитительная. Добавим сюда ещё и нестандартный юмор *«Ланкмара»* Лейбера, почему бы и нет?

Я скажу вам, почему нет! Этот жанр глубоко проблематичен! Не дай Бог, чтобы женщина в истории о Конане не была полностью сексуализирована. Лавкрафт, конечно, никогда не упускал возможности изобразить цветных людей инопланетными или звероподобными. Этих авторов можно и нужно критиковать за многое. Так как же нам писать материалы в жанре *меча и колдовства* в свете всего этого? Для начала можно отказаться от всего негативного, но я хотел пойти дальше. Я нанял несколько чрезвычайно талантливых людей со всего мира, чтобы они высказали свои взгляды на жанр. Они помогли создать этот мир действительно потрясающим, по крайней мере, я так считаю.

Всё это окольными путями подводит нас к тому, какие материалы по миру вы увидите в этой книге. Конечно, здесь есть разнообразные заклинания и предметы, но также присутствуют короткие рассказы, генераторы Персонажей Ведущего и таблицы локаций. Здесь есть много всего, во что можно погрузиться. Предупреждаем, что в этой работе есть несколько тем, о которых вы должны знать заранее. В игре преобладает насилие, но мы постарались уделить как можно больше внимания решению проблем с помощью переговоров. Есть

1 Приложение N – приложение к Dungeon Master's Guide первой редакции Advanced Dungeons & Dragons, в котором Гэри Гайгэкс привёл список книг, вдохновлявших его при работе над игрой.

СТАНДАРТНАЯ ОБРАЗЕЦ

некоторые упоминания об употреблении наркотиков, психических заболеваний и инвалидности, которые могут показаться кому-то некомфортными. Это совершенно справедливо, и мы постарались оставить это содержание на второстепенном уровне. В книгу также включены основные правила безопасности. Я считаю, что люди должны обсуждать подобные темы до начала игры, чтобы никто не остался в расстроенных чувствах.

А теперь переключимся на другую тему. Этот проект – не просто писанина! Над этой книгой я работал с тремя замечательными художниками. Для человека, который не умеет рисовать, воплощать визуальные идеи с помощью художников – невероятное удовольствие. Это совершенно иные возможности построения мира, которые имеют огромное значение. Если говорить о других гранях проекта, то в нём есть компонент, с которым вы можете познакомиться, а может и нет, в зависимости от того, как вы приобрели книгу. Я говорю, конечно же, о музыке. Странная фантастика – это... странно, и я всегда чувствовал, что психоделический рок очень хорошо сочетается с ней. Поэтому я обратился к дико талантливому Леви из Loot the Body. Он был более чем счастлив внести свой вклад, и его инструментальные работы говорят сами за себя.

В заключение хочу сказать, что мне очень повезло, что я смог сделать этот проект. Все люди, с которыми я работал, просто поразили меня своим энтузиазмом. Особый респект моему постоянному соавтору Крису. Он уже много лет с юмором относится к моим идеям и делает много сложной работы. Моя благодарность ему просто неописуема. В общем, если вам понравилось написанное, прочитайте страницу со сведениями об авторах. Поддержите этих людей, как вы поддерживаете меня. Спасибо всем!

– Лекс

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Имя мира



СТАЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

У моей родины никогда не было имени.
Хотя многие называли её по-своему.

Для развращённых Амарантовых чародеев это Машнги, Великий Сон. Ковали мечей из гористого Ларфара говорят, что он называется Талгуртерон. Вечно препирающиеся короли-жрецы Барбасду сходятся во мнении, что его имя – Аншар. Он был назван Эримом, когда армия под этим знаменем попыталась воскресить славу старых династий остриями своих копий. Некоторые впавшие в безумие называют его именем бога-демона, который, по их мнению, создал его. Ужасный и неумирающий Азаг, от чьего храма и завёрнутых в вуали жрецов не ускользал ни один путник.

Я путешествовал далеко, по морю и пустыням. По саурийским джунглям и серебряным аллеям. Я сделал целью своей жизни увидеть каждый уголок моего мира. Эти чудеса и бедствия запечатлены в моей душе.

В год движущегося камня я стоял на страже над изломанным перевалом, где суровые земли Кс'нака граничат с зелёной долиной Квоза. Вам, должно быть, известно, что битва была неисчислимой. Столько было воинов чародея Тораха, которых он облачил в бронзу и магию. Многие считали своего предводителя непобедимым, когда он шёл по кровавому пути, поражая врагов силой своих живых доспехов. Остались немногие из тех, кто видел, что Торах на самом деле всего лишь человек. Как его неостановимая сила была повержена в прах мелодичными гимнами орхидейных рощ. Я наблюдал, как армия головорезов осознала истинную красоту природы и отбросила свои мечи.

В лето ползучего льда я взобрался на великий ледник, чтобы понять, какое явление вызвало его рост. Я пробирался через эти гулкие зеркальные пещеры и видел, как слуги Зутаггвы дёргаются в своём омерзительном танце. Подобные ритуалы были дарованы их инопланетным хозяином, и я могу лишь догадываться об истинных мотивах этой твари. Однако доподлинно известно, что после того, как его святыни были возрождены в обжитых землях, ледник не сдвинулся ни на дюйм.

В последние дни Нокстолара я плыл по ободу Серповидного Моря к этому несчастному городу. Мимо затихшего некрополя Кайману с его улицами, мощёными неровным камнем и засыпанными солью, и наряженными Тугами, дико хохочущими под рогатой луной. Лёгкие ветры пронесли нас мимо него и Урожайной равнины, примыкающей к Амарантовому городу, и мы остановились лишь у величественного Ларияна. Его лазурные сады и изумрудные ручьи манили нас, но задерживаться там не стоило. Слишком уж причудливо течёт время в этом благоухающем месте. Наконец мы прибыли в южный Нокстолар, чьи золотые правители-близнецы впали в летаргический сон, спрятавшись за мощью своих покрытых глифами врат. Мой спутник украл из их сокровищниц обсидиановый клинок, принадлежавший героям древности, это стало причиной нашего быстрого отъезда.

Я мог бы рассказать много историй о лихих сражениях и невиданной магии. О злодеяниях, побеждённых состраданием или яростью. За свою жизнь я повидал больше, чем многие другие. Когда я начал писать это произведение, мои близкие спросили, смогу ли я дать имя этому месту. Я могу лишь сказать, что у моей родины много имен.

Лучше всего отринуть их все и позволить ей назвать себя самой, ибо в этом и заключается истинная свобода мира.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРАВИЛА

Правила безопасности

После того, как вы собрали группу игроков, и до того, как вы начали делать что-либо ещё, уделите некоторое время обсуждению той игры, в которую вы хотите играть. Важно, чтобы все присутствующие за столом определили вещи, которые могут вызвать у участников дискомфорт во время игры. Это особенно важно для Ведущего, который должен будет учесть это при разработке и проведении приключения.

Существует множество понятных и полезных правил безопасности. В этой игре рекомендуется использовать систему *«Черты и вуали»*.

- **Черта** - «жёсткая граница», то есть контент, который не должен подниматься или каким-либо образом входить в игру.
- **Вуаль** - контент, который может упоминаться, но без деталей; если это содержимое появляется в игре, оно должно быть «вырезано при монтаже» или «завуалировано».

Опросите участников по часовой стрелке и попросите всех определить важные для себя *Черты* и *Вуали*, которые важны для них.

Как делать броски?

Существует два основных типа бросков: *встречные проверки* (часто называемые *«бросками против»*) и *обычные проверки* (часто называемые просто *«проверкой»*). В любом случае вы бросаете 2к6 и берёте итоговое значение.

Атака – это пример *встречной проверки*, в которой и вы, и ваш противник бросаете набор костей. После добавления соответствующих бонусов побеждает тот, чьё значение больше.

Поиск – это пример *обычной проверки*, в которой вы проходите проверку *Осведомлённость* или *Удачи*, чтобы найти что-то. Бросок с результатом ниже установленного *Порога* означает успех.

Ничья во встречных проверках и точное достижение *Порога* засчитываются как успех игрока.

Изменение бросков

Когда ситуация развивается в негативном или позитивном ключе, Ведущий может скорректировать значение бросков, чтобы отразить эту динамику. Для этого нужно изменить тип кости, чем больше у неё граней, тем сильнее влияние ситуации. В зависимости от серьёзности ситуации кости могут быть заменены с 2к6 на 2к8, 2к10 или 2к12. Например, вор, нагруженный сокровищами, может попытаться увернуться от падающей герсы, но поскольку он сильно обременён, Ведущий заставляет его использовать к8 при *проверке*. Или воин может сражаться в полной темноте. Враг видит всё, а он – нет. В этом случае кости игрока остаются неизменными, но Ведущий решает бросить 2к10 за врага. В некоторых аспектах игры, например в *Социальных взаимодействиях*, эта последовательность сложности уже встроена, но может быть изменена по усмотрению Ведущего. Смена типа кости часто называется «перемещением на несколько ступеней».

Характеристики и их применение

- **Умение** - показатель того, насколько хорош ваш персонаж в том, чему он обучен. Обычно это число добавляется к вашему *Навыку*, чтобы получить общее значение для встречных бросков или установить *Порог* для обычных проверок.
- **Выносливость** - показатель здоровья и живучести вашего персонажа. *Выносливость* снижается, если вы получаете урон от атаки, накладываете заклинание или бежите на полной скорости в течение длительного периода. Когда *Выносливость* падает до нуля, вы теряете сознание. Вам нужно лечение или время на восстановление. Если вы лишитесь *Выносливости*, находясь в бессознательном состоянии, вы умрёте.

ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

- **Удача** - показатель того, насколько везуч ваш персонаж. *Проверку* по этой характеристике *проходят* в различных ситуациях, но при каждой успешной *проверке* степень *Удачи* уменьшается на 1. К *Удаче* обычно обращаются, когда пытаются пережить что-то опасное, не имея соответствующего *Навыка* для этой ситуации. С её помощью вы также можете попытаться выполнить многие Навыки без тренировки.

Социальные взаимодействия

Механика *Социальных Взаимодействий* используется, когда игроки и контролируемое Ведущим существо бросают друг другу вызов несиловыми методами. Когда Ведущий или кто-то из игроков инициирует *Социальное Взаимодействие,* выполните следующие действия:

1. Определите диспозицию противника

Монстры и Персонажи Ведущего имеют список *Диспозиций* от 1 до 6, где 1 – худшая, а 6 – лучшая. Если у противника нет заранее определённого списка, Ведущий может использовать этот:

1 -	Враждебный	к12
2 -	Рассерженный	к12
3 -	Настороженный	к10
4 -	Безразличный	к8
5 -	Дружелюбный	к6
6 -	Отзывчивый	к4

В начале *Социального Взаимодействия* Ведущий говорит игрокам, на каком месте по этой шкале находится их противник, а игроки сообщают, на каком месте они хотели бы его видеть.

2. Выполните скрытые броски

Теперь игроки бросают 2к6, а их противник – две кости того типа, который указан в его *Диспозиции*. И Ведущий, и игроки на время скрывают эти значения.

3. Поднимите ставки

Каждый участник *Социального Взаимодействия* может сделать *Ставку*, двигаясь по часовой стрелке. Это означает, что игроки или их оппоненты дополняют аргументы своих сторон, пытаясь склонить исход ситуации в свою пользу. *Ставка* может представлять из себя значимый или ценный предмет, предоставление важной информации или совершение убедительного действия. При этом игрок бросает 1к6 и тратит 1 *Удачу*. Ведущий может снизить или повысить затраты *Удачи*, если того требует сюжет. Участники со стороны Ведущего могут делать *Ставки*, но не тратят на это *Удачу*. Все кости *Ставок* бросаются в открытую и хранятся на столе.

4. Пасуйте или удвойте ставки

После того, как все *Ставки* сделаны, игроки и их оппоненты могут сказать *Пас*. В этом случае *Социальное Взаимодействие* заканчивается. Если *Пасуют* игроки, *Диспозиция* противника остаётся неизменной. Если *Пасует* враг, он уступает игрокам и его *Диспозиция* изменяется.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ