

# ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

СТАНЦИЯ РОЛЕВЫХ  
ОБРАЗОВ



ЭНДРЮ МЕДЕЙРОС

МАРК ДИАЗ ТРУМАН

ГОРОДСКИЕ  
ЛЕГЕНДЫ

СТАНЦИЯ РОЛЕВЫХ ИГР  
ОБРАЗЫ

Санкт-Петербург  
Studio 101  
2016

# ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

УДК 794.08  
ББК 77.056я92  
Б 87

Перевод: Алексей Мун.  
Редактор: Анастасия Гастева.

Б87      **Эндрю Медейрос, Марк Диаз Труман.**  
Городские легенды/Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2016. — 224 с.  
ISBN 978-5-905471-26-1

УДК 794.08  
ББК 77.056я92

*В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.*

ISBN 978-5-905471-26-1

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2016  
© Magpie Games, 2015  
Authorized translation of the English edition.  
Used with permission, all rights reserved.

## ПРИВЕТ

Спасибо, что приобрели русское издание «Городских легенд». Мы до сих пор под впечатлением от масштабов поддержки, которую фанаты оказали нашей игре, а также безмерно рады тому, что теперь эту книгу можно прочесть ещё на одном языке. Всегда приятно знать, что твоё детище могут оценить где угодно, однако мысль о том, что теперь «Городские легенды» будут доступны читателям, живущим буквально на другом конце света, на их родном языке, поистине потрясает!

В первую очередь мы стремились создать игру, которая была бы доступна каждому. Нам хотелось, чтобы игроки рассказывали истории о выходах из самых разных уголков света, и можете представить, насколько мы рады тому, что новое издание даст русским игрокам возможность делать это на родном языке. Наш проект с самого начала был интернациональным, а теперь мы своими глазами видим, как сообщество его поклонников неудержимо расширяется.

Думается, вы и сами знаете, что такие проекты, как ролевые игры, всегда создаются с любовью. Между первым наброском и окончательным продуктом проходит куда больше времени, чем порой можно представить — безобидные на первый взгляд исправления влекут за собой глобальную переработку, а попытки подстегнуть процесс приводят к необходимости принимать непростые решения на стадии издания. Если раньше времени попытаться выпустить не до конца сформировавшийся продукт в мир, его запросто можно погубить — в суете и спешке погибло немало текстов.

В случае с «Городскими легендами» нам обоим повезло — у каждого был напарник. Инди-сообщество порой слишком увлекается образом автора-одиночки, который, сидя в башне из слоновой кости, без усталости шлифует свой шедевр, не задава-

ясь такими приземлёнными вопросами, как общение с фанатами или тестирование игры. Книга, которую вы держите в руках, не укладывается в эти рамки. Фактически это плод трудов огромной команды: Брендана Конвея, Аманды Валентайн, Хуана Очоа, Мариссы Келли, Томаса Дини и ещё очень многих людей, которые вычитывали текст и проводили пробные игры. И теперь мы рады включить в этот список Алексея Муна, Юрия Слинко, Анастасию Гастеву и остальную команду Studio 101!

Если пожелаете, присоединяйтесь к общирному сообществу поклонников «Городских легенд» в Google+ ([bit.ly/usgplus](http://bit.ly/usgplus)). Там можно поделиться своими историями, задать вопросы, касающиеся правил, и пообщаться с другими фанатами игры. Нам не терпится ознакомиться с приключениями, что развернутся на мрачных улицах городов России, населённой феями, демонами и другими чудовищами, более «родными» для русскоязычного читателя.

Мы осознали одну очень важную вещь, в процессе работы над «Городскими легендами» — объединение различных сотрудничающих культур может создать нечто гораздо более ценное, чем одна из них. И современные мегаполисы являют собой живое воплощение этой идеи, показывающие силу разнообразия и борьбы идей, их развития и обновления. В каком-то смысле наша книга пронизана импульсом именно этой природы — стремлением пересекать границы обыденного, делать старое новым, в новых декорациях и с новыми участниками.

Истории, которые вы расскажете с помощью этой книги, будут вашими и только вашими. Никто другой не сумеет вдохнуть в них жизнь так, как вы.

*Эндрю Медейрос и Марк Диаз Трумэн,  
май 2016*

## СОДЕРЖАНИЕ

Вводное слово .....	3	<b>Общие ходы .....</b>	<b>30</b>
<b>ГЛАВА 0: ПРЕАМБУЛА .....</b>	<b>7</b>	<i>Броситься в атаку .....</i>	<i>31</i>
Что у нас здесь .....	8	<i>Избегать неприятностей .....</i>	<i>32</i>
Город чудовищ .....	8	<i>Убедить второстепенного персонажа .....</i>	<i>34</i>
Раса, пол и причуды .....	9	<i>Распознать мотивы .....</i>	<i>36</i>
Играй, чтобы узнать .....	10	<i>Одурочить или сбить с толку .....</i>	<i>38</i>
Пара слов об истоках .....	10	<i>Выкрутиться .....</i>	<i>40</i>
Что вам понадобится .....	11	<i>Явить сущность .....</i>	<i>42</i>
Игральные кости .....	11	<i>Протянуть руку помощи / встать на пути .....</i>	<i>44</i>
Архетипы .....	11	<b>Ходы расследования .....</b>	<b>46</b>
Карандаши и бумага .....	11	<i>Отправиться на поиски .....</i>	<i>46</i>
Дополнительные материалы .....	11	<i>Опознать незнакомца .....</i>	<i>48</i>
<b>ГЛАВА 1: ОСНОВЫ .....</b>	<b>12</b>	<i>Осмотреться .....</i>	<i>49</i>
Беседа .....	13	<b>Ходы долгов .....</b>	<b>50</b>
Построение сцен .....	13	<i>Оказать услугу .....</i>	<i>50</i>
Информационное поле .....	14	<i>Востребовать долг .....</i>	<i>51</i>
Ходы .....	15	<i>Отсрочить долг .....</i>	<i>54</i>
<b>Начало игры .....</b>	<b>18</b>	<i>Обронить имя .....</i>	<i>55</i>
Подготовка .....	18	<b>Драматические ходы .....</b>	<b>56</b>
Выбор города .....	18	<i>Ходы инаковости .....</i>	<i>56</i>
Ожидания .....	19	<i>Ходы близости .....</i>	<i>57</i>
<b>Зачем играть? .....</b>	<b>20</b>	<i>Последние ходы .....</i>	<i>57</i>
<b>ГЛАВА 2: ПЕРСОНАЖИ .....</b>	<b>21</b>	<b>Развитие .....</b>	<b>58</b>
<b>Выбор архетипа .....</b>	<b>22</b>	<b>Ходы серии .....</b>	<b>59</b>
Ваш потусторонний мир .....	22	<i>Вступительный ход .....</i>	<i>59</i>
<b>Имя, внешность и поведение .....</b>	<b>23</b>	<i>Конец серии .....</i>	<i>60</i>
<b>Характеристики .....</b>	<b>23</b>	<b>Дополнительные ходы .....</b>	<b>60</b>
<b>Характеристики причастности .....</b>	<b>24</b>	<b>ГЛАВА 4: АРХЕТИПЫ .....</b>	<b>61</b>
<b>Вопросы предыстории .....</b>	<b>25</b>	<b>Общее описание .....</b>	<b>62</b>
<b>Имущество .....</b>	<b>25</b>	<i>Ветеран .....</i>	<i>65</i>
<b>Выбор ходов .....</b>	<b>26</b>	<i>Знающий .....</i>	<i>69</i>
<b>Драматические ходы .....</b>	<b>27</b>	<i>Охотник .....</i>	<i>73</i>
<b>Представление и долги .....</b>	<b>27</b>	<i>Вампир .....</i>	<i>78</i>
<b>ГЛАВА 3: ХОДЫ .....</b>	<b>29</b>	<i>Волк .....</i>	<i>82</i>
<b>Использование ходов .....</b>	<b>30</b>	<i>Призрак .....</i>	<i>87</i>
Шансы и козыри .....	30	<i>Прорицатель .....</i>	<i>92</i>
		<i>Чародей .....</i>	<i>96</i>
		<i>Меченый .....</i>	<i>101</i>
		<i>Фея .....</i>	<i>105</i>

ГЛАВА 5: УЛИЦЫ .....	109	Использование второстепенных персонажей .....	157
Уличная жизнь .....	110	Мотивы второстепенных персонажей .....	157
Урон .....	110	Громилы .....	158
Значения урона .....	111	Треугольники отношений .....	158
Излечение от ранений .....	111	Долги и второстепенные персонажи .....	158
Оглушающий урон .....	113	Урон и исцеление второст. персонажей .....	160
Шрамы .....	113	Управление второст. персонажами .....	161
Броня .....	114	<i>Отслеживай их по мирам</i> .....	161
Качества оружия .....	115	<i>Используй их повторно</i> .....	162
Примеры оружия .....	116	<i>Убивай их</i> .....	162
Группы .....	116	<b>Что таится за архетипами</b> .....	162
Размер группы .....	116	Архетипы Смертных .....	162
Броня и урон .....	117	Архетипы Ночи .....	163
Командование группой в бою .....	117	Архетипы Силы .....	164
Группа получает урон .....	118	Архетипы Хаоса .....	165
ГЛАВА 6: ДОЛГАЯ ИГРА .....	120	<b>Болезненные вопросы</b> .....	166
Развитие .....	121	Самоопределение .....	166
Прикосновение к мирам .....	121	«Взрослые» темы .....	167
Повышения .....	122	Когда у тебя есть свободное время .....	168
Группы .....	124	ГЛАВА 8: ПЕРВАЯ СЕРИЯ .....	170
Улучшенные ходы .....	129	<b>Перед первой серией</b> .....	171
Инаковость .....	131	Материалы и подготовка .....	171
Уровни инаковости .....	131	<b>В начале первой серии</b> .....	171
Инаковость в игре .....	133	Наводящие вопросы .....	171
ГЛАВА 7: РАСПОРЯДИТЕЛЬ .....	134	Когда наводящие вопросы не помогли .....	172
Распорядитель .....	135	<b>Во время первой серии</b> .....	174
Цели .....	135	Что нужно делать .....	174
<i>Всегда говори</i> .....	136	Обучение игре .....	176
Принципы .....	136	О коротких играх .....	177
Твои ходы .....	141	<b>После первой серии</b> .....	178
Мягкие и жёсткие ходы .....	142	<b>Большой пример</b> .....	178
Основные ходы Распорядителя .....	143	ГЛАВА 9: БУРЯ .....	186
Ходы миров .....	148	<b>Надвигается буря</b> .....	187
<i>Мир Смертных</i> .....	148	<b>Создание проблем</b> .....	187
<i>Мир Ночи</i> .....	149	Выбор типа проблемы .....	187
<i>Мир Силы</i> .....	150	Использование ходов проблемы .....	190
<i>Мир Хаоса</i> .....	152	Участники и описания .....	191
Ходы города .....	153	Таймеры .....	191
Ход за ходом .....	153	Дополнительные ходы .....	193
Ходы серии .....	153	Пример: «Схождение меридианов силы» .....	193
Игрок против игрока .....	155		

# СОДЕРЖАНИЕ

Как устроить бурю .....	195	Выбор вариантов .....	207
Выбор идеи .....	195	Шансы и их использование .....	207
Распределение проблем .....	195	Вопросы и ответы .....	207
Создание дополнительных проблем .....	196	Неудачные эффекты .....	208
Выбор сердца бури и определение связей .....	196	Построение списков .....	208
Пример бури: «Вся вампирская рать» .....	197	Привлекательные варианты .....	208
<b>Больше бурь и больше проблем .....</b>	<b>201</b>	Семена раздора .....	209
<b>ГЛАВА 10: ТЕНИ .....</b>	<b>202</b>	Непростой выбор .....	209
<b>Тени сгущаются .....</b>	<b>203</b>	<b>Тени повсюду .....</b>	<b>209</b>
<b>Создание дополнительного хода .....</b>	<b>203</b>	Ситуационные ходы .....	210
Дополнительные ходы .....	203	Дополнительные ходы проблем .....	210
Примеры триггеров .....	204	Ходы предметов .....	211
Когда персонаж что-то делает .....	204	Ходы персонажей .....	212
Когда это дикует ситуация .....	204	Построение сцен .....	212
Когда использован предмет .....	204	Письма счастья .....	212
Пока соблюдается условие .....	204	<b>Рвём шаблоны .....</b>	<b>213</b>
Здесь и сейчас .....	204	Игра для одного .....	214
Неудачные триггеры .....	205	Один в поле не воин .....	214
Эффекты .....	205	Взаимодействие с долгами .....	214
Примеры эффектов .....	206	<i>Всё меняется</i> .....	215
Прямые эффекты .....	206	<b>Тени исчезают .....</b>	<b>215</b>
Изменение требуемой характеристики .....	206	<b>ПРИЛОЖЕНИЕ .....</b>	<b>216</b>
Добавление вариантов в существ. ход .....	206	<b>Наша команда .....</b>	<b>217</b>
Нанести урон/повысить уникальность .....	207	<b>Буря «Разделяй и властвуй» .....</b>	<b>219</b>



# ПРЕАМБУЛА







## ЧТО У НАС ЗДЕСЬ

«Городские легенды» — это ролевая игра в жанре городского фэнтези. Во время неё вам с друзьями (или просто приятелями) предстоит вместе рассказывать историю, замешанную на сверхъестественных событиях и политических интригах современного города. Некоторые участники этой истории окажутся смертными, но при этом могут нести отпечаток потусторонних сил, обративших их в призраков, вампиров, оборотней и чародеев, глубоко увязших в паутине сверхъестественных обязательств и традиций.

Каждый из вас возьмёт на себя роль одного из ключевых персонажей вашей общей истории, будет говорить от его имени и решать, как ему действовать. Это творческая беседа, которая позволит всем вам пережить увлекательный эмоциональный опыт. Персонажи могут быть любовниками, друзьями, врагами или союзниками, но все они неразрывно и причудливо связаны между собой, как это бывает с героями популярного телесериала. Иногда вы будете сживать с персонажем, чувствовать то, что чувствует он, а иногда — эмоционально дистанцироваться, толкая его навстречу катастрофе.

Правила, согласно которым ведётся повествование, подразумевают споры, обсуждения и использование фактора случайности. Нередко вам будет нужно бросать кубики, чтобы определить исход какого-нибудь действия. Кубики привносят в историю долю непредсказуемости, необходимую для того, чтобы сюжет не застывался и не провисал. Игра — это не доклад и не лекция, она не принадлежит Распорядителю — как в любой застольной беседе или разговоре за чашкой кофе собравший всех хозяин разве что задаёт изначальную тему. Все могут в равной степени влиять на игровые события. Также весомый вклад в сюжет может внести результат броска кубиков.

Однако история всё же имеет определённое направление. Помимо всего прочего, «Городские легенды» — игра о городах, их обитателях и механизмах, что дышат в них жизнь. Это политиче-

ская игра, отсылающая нас к стереотипам, успешным сложиться в наших головах по отношению к конфликтам различных сообществ. Вам потребуется умение ориентироваться в заданной социальной системе. Это личные и социальные конфликты, в которых замешаны как люди, так и чудовища. Игра крепко связана с подобными темами.

И в то же время «Городские легенды» — это не просто дебаты цветных с белыми в ратуше или обсуждение налогового кодекса в городском совете, хотя подобные детали и могут запросто всплыть в вашей истории. Это игра о чудовищах — созданиях из сказок, преданий и современных городских легенд, — и о городах, в которых они обитают. Ваши персонажи будут выходцами из очень разных сообществ, и вам предстоит разбираться как с внутренней, так и с внешней политикой этих группировок вне зависимости от того, куда поведут вашу историю правила игры.

## ГОРОД ЧУДОВИЩ

В городе неспокойно.

Улицы полны кошмарных созданий, готовых выпотрошить случайного бедолагу просто ради удовольствия; душегубы и психопаты застыли в ожидании, предвкушая вкус плоти и запах страха своих жертв, а в тенях притаились сумрачные твари — отражения твоих собственных потаённых страстей и запретных мечтаний. Скверна струится по улицам, будто дурная кровь по жилам, стекаясь к встающим над городом подобно башням владык древности небоскрёбам — жилищам современных деспотов, для которых нет наслаждения выше, чем поглотить без остатка всё, что ты не сумеешь защитить от них.

И это всего лишь смертные.

Города полны и «настоящих» чудовищ: вампиров и оборотней, чародеев и фей, призраков и бессмертных. Они ходят среди нас, крадутся за спиной, просачиваются в правление корпораций и на благотворительные аукционы, проводят тайные собрания и тёмные ритуалы, определяющие судьбы людей. Они повсюду, но ты не увидишь их, если

не будешь знать, как и куда смотреть. Подобно самому городу, они скрывают куда больше, чем показывают, а тех, кто подбирается слишком близко к их тайнам, ждёт безжалостный отпор.

Однако у города есть и приятные стороны. Где ещё ты услышишь, как тысячелетний вампир играет блюз на гитаре в зале прибрежного кафе? Ощутишь, как толкаются в духоте ночного клуба демонические тела? Научишься взывать к силе крови — твоей собственной или, может, чьей-то ещё — под внимательным присмотром ковена опытных ведьм? Нигде. Так-то.

Нигде.

Теперь ты принадлежишь городу. Не важно, родился ты здесь или некто создал тебя, приехал ты издалека или угодил в ловушку этих улиц, связавшись с какими-то ужасными людьми, — теперь ты местный. Мы знаем это. Ты сам это знаешь. И город знает тоже. А если ты ищешь силы, которая позволит тебе в свою очередь сделать этот город твоим, заполучив часть его, как однажды он заполучил часть тебя, будем надеяться, ты не забудешь, что все они — люди и чудовища — были когда-то в точности такими же, как ты сейчас.

## РАСА, ПОЛ И ПРИЧУДЫ

Такие истории — истории о городах и населяющих их чудовищах — уже не раз были рассказаны в блокбастерах, телесериалах и на страницах дешёвых книжонки в мягком переплёте, что продаются на каждой автозаправке. Они щекочут нервы читателя и зрителя, намекая на существование чего-то запредельного и тёмного, позволяя ощутить на горле мимолётное прикосновение острых как бритва клыков безумных и чудовищных страстей.

Вопреки ожиданиям, обычно эти сюжеты почти полностью состоят из расхожих клише. Юная охотница на вампиров вдруг понимает, что вон тот смазливый кровосос не так уж плох. Чародей-социопат осознаёт, что немногочисленные друзья уже практически стали для него семьёй. Оборотень наконец обуздывает своего внутреннего зверя благодаря любви той самой, единственной жен-

щины. Демоны пали, и невинные души избежали ужасной судьбы. Всё как всегда.

Почти все эти размазанные по билбордам и продающиеся огромными тиражами истории — о белых людях.

Не странно ли? Особенно если учесть, что городское фэнтези как жанр должно быть частью современной культуры, отражением истинных условий городской жизни, отличающейся разнообразием. Городская культура сегодня не принадлежит «нормальным» людям — её полотно ткнут такие личности как гей-активисты, брейк-дансеры и художники граффити, феминистки разных рас и убеждений, а также иммигранты со всех концов света. Истории городов — это по-умолчанию истории о людях подобного сорта. О фриках. О мечтателях. О тех, кто выделяется.

Различия, разграничивающие сообщества в «Городских легендах», — это метафорические отголоски как раз таких особенностей социума. Ваши персонажи живут на пересечении различных граней самоидентификации, и им предстоит вариться в котле противоречий, имея одновременно смертную и сверхъестественную природу. Частью это будет отражено в принадлежности к какому-то из миров — миру Смертных, миру Ночи, миру Силы или миру Хаоса, — невидимые границы которых проходят через город, разделяя сообщества. Остальное — более приземлённые вещи вроде расы, пола или сексуальной ориентации.

Вот несколько идей, которые помогут интереснее реализовать эту тему в вашей истории.

- Играйте персонажей, чья раса, пол или сексуальная ориентация не совпадает с вашими собственными. Что касается остального — думается, в реальной жизни вы точно не вампиры и не чародеи.
- Наделяйте своих персонажей чертами, вытекающими из культурных особенностей. Как твой *вампир* готовится пить кровь? Кто научил твоего *чародея* магии? В какую церковь твой персонаж ходил в детстве?