ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЭНДРЮ МЕДЕЙРОС МАРК ДИАЗ ТРУМАН

ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Studio 101
2016

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Перевод: Алексей Мун.
Редактор: Анастасия Гастева.

Эндрю Медейрос, Марк Диаз Труман.
Б87 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.

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

ISBN 978-5-905471-26-1

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 выходцах 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 устали шлифует свой шедевр, не задаваясь 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 Слинько, Анастасию Гастеву и остальную команду Studio 101!

Если пожелаете, присоединяйтесь к обширному сообществу поклонников «Городских легенд» в Google+ (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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Содержание

Вводное слово **3**

ГЛАВА 0: ПРЕАМБУЛА 7
Что у нас здесь **8**
Город чудовищ **8**
Раса, пол и причуды **9**
Играй, чтобы узнать **10**
Пара слов об истоках **10**
Что вам понадобится **11**
Игральные кости **11**
Архетипы **11**
Карандаши и бумага **11**
Дополнительные материалы **11**

ГЛАВА 1: ОСНОВЫ 12
Беседа **13**
Построение сцен 13
Информационное поле 14
Ходы 15
Начало игры **18**
Подготовка 18
Выбор города 18
Ожидания 19
Зачем играть? **20**

ГЛАВА 2: ПЕРСОНАЖИ 21
Выбор архетипа **22**
Ваш потусторонний мир 22
Имя, внешность и поведение **23**
Характеристики **23**
Характеристики причастности **24**
Вопросы предыстории **25**
Имущество **25**
Выбор ходов **26**
Драматические ходы **27**
Представление и долги **27**

ГЛАВА 3: ХОДЫ 29
Использование ходов **30**
Шансы и козыри 30
Общие ходы **30**
Броситься в атаку *31*
Избежать неприятностей *32*
Убедить второстепенного персонажа *34*
Распознать мотивы *36*
Одурачить или сбить с толку *38*
Выкрутиться *40*
Явить сущность *42*
Протянуть руку помощи / встать на пути *44*
Ходы расследования **46**
Отправиться на поиски *46*
Опознать незнакомца *48*
Осмотреться *49*
Ходы долгов **50**
Оказать услугу *50*
Востребовать долг *51*
Отсрочить долг *54*
Обронить имя *55*
Драматические ходы **56**
Ходы инаковости *56*
Ходы близости *57*
Последние ходы *57*
Развитие **58**
Ходы серии **59**
Вступительный ход *59*
Конец серии *60*
Дополнительные ходы **60**

ГЛАВА 4: АРХЕТИПЫ 61
Общее описание **62**
Ветеран *65*
Знающий *69*
Охотник *73*
Вампир *78*
Волк *82*
Призрак *87*
Прорицатель *92*
Чародей *96*
Меченый *101*
Фея *105*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

ГЛАВА 5: УЛИЦЫ 109
Уличная жизнь **110**
Урон **110**
Значения урона 111
Излечение от ранений 111
Оглушающий урон 113
Шрамы 113
Броня **114**
Качества оружия **115**
Примеры оружия 116
Группы **116**
Размер группы 116
Броня и урон 117
Командование группой в бою 117
Группа получает урон **118**

ГЛАВА 6: ДОЛГАЯ ИГРА 120
Развитие **121**
Прикосновение к мирам 121
Повышения 122
Группы 124
Улучшенные ходы 129
Инаковость **131**
Уровни инаковости 131
Инаковость в игре 133

ГЛАВА 7: РАСПОРЯДИТЕЛЬ 134
Распорядитель **135**
Цели **135**
Всегда говори *136*
Принципы **136**
Твои ходы **141**
Мягкие и жёсткие ходы 142
Основные ходы Распорядителя 143
Ходы миров 148
Мир Смертных *148*
Мир Ночи *149*
Мир Силы *150*
Мир Хаоса *152*
Ходы города 153
Ход за ходом **153**
Ходы серии 153
Игрок против игрока 155
Использование второстепенных персонажей **157**
Мотивы второстепенных персонажей 157
Громилы 158
Треугольники отношений 158
Долги и второстепенные персонажи 158
Урон и исцеление второст. персонажей 160
Управление второст. персонажами 161
Отслеживай их по мирам *161*
Используй их повторно *162*
Убивай их *162*
Что таится за архетипами **162**
Архетипы Смертных 162
Архетипы Ночи 163
Архетипы Силы 164
Архетипы Хаоса 165
Болезненные вопросы **166**
Самоопределение 166
«Взрослые» темы 167
Когда у тебя есть свободное время 168

ГЛАВА 8: ПЕРВАЯ СЕРИЯ 170
Перед первой серией **171**
Материалы и подготовка 171
В начале первой серии **171**
Наводящие вопросы 171
Когда наводящие вопросы не помогли 172
Во время первой серии **174**
Что нужно делать 174
Обучение игре 176
О коротких играх 177
После первой серии **178**
Большой пример **178**

ГЛАВА 9: БУРЯ 186
Надвигается буря **187**
Создание проблем **187**
Выбор типа проблемы 187
Использование ходов проблемы 190
Участники и описания 191
Таймеры 191
Дополнительные ходы 193
Пример: «Схождение меридианов силы» 193

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

СОДЕРЖАНИЕ

Как устроить бурю **195**
Выбор идеи 195
Распределение проблем 195
Создание дополнительных проблем 196
Выбор сердца бури и определение связей 196
Пример бури: «Вся вампирская рать» 197
Больше бурь и больше проблем **201**

ГЛАВА 10: ТЕНИ 202
Тени сгущаются **203**
Создание дополнительного хода **203**
Дополнительные ходы 203
Примеры триггеров 204
Когда персонаж что-то делает *204*
Когда это дикутет ситуация *204*
Когда использован предмет *204*
Пока соблюдается условие *204*
Здесь и сейчас *204*
Неудачные триггеры 205
Эффекты 205
Примеры эффектов 206
Прямые эффекты *206*
Изменение требуемой характеристики *206*
Добавление вариантов в существ. ход *206*
Нанести урон / повысить инаковость *207*
Выбор вариантов *207*
Шансы и их использование *207*
Вопросы и ответы *207*
Неудачные эффекты 208
Построение списков 208
Привлекательные варианты *208*
Семена раздора *209*
Непростой выбор *209*
Тени повсюду **209**
Ситуационные ходы 210
Дополнительные ходы проблем *210*
Ходы предметов 211
Ходы персонажей 212
Построение сцен 212
Письма счастья 212
Рвём шаблоны **213**
Игра для одного 214
Один в поле не воин *214*
Взаимодействие с долгами 214
Всё меняется *215*
Тени исчезают **215**

ПРИЛОЖЕНИЕ 216
Наша команда **217**
Буря «Разделяй и властвуй» **219**



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРЕАМБУЛА



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Глава нулевая



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 сживаться 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 застаивался 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 вдыхают в них жизнь. Это политическая игра, отсылающая нас к стереотипам, успевшим 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

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

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

Почти все эти размазанные по биллбордам 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 ткут такие личности как гей-активисты, брейк-дансеры и художники граффити, феминистки самых 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?

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
OBRAZEC