
Погоня за приключениями
Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ
Фэнтезийная приключенческая ролевая игра Спенсера Мура

Погоня за приключениями

Фэнтезийная приключенческая ролевая игра
Спенсера Мура

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Полная версия

© 2025 Спенсер Мур.

Текст этой работы опубликован
под международной лицензией
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Обновление от 11.07.2024

Автор

Спенсер Мур

Благодарность

Dungeon World Сейджа ЛяТорра и Адама Кёбеля

Apocalypse World Мегуэй и Винсента Бейкера

Worlds of Adventure Йохай Гала и Кэмерона Бернса

Oneshot World Йохай Гала

Masks издательства Magpie Games

Urban Shadows издательства Magpie Games

Blades in the Dark Джона Харпера

Stars Without Number Кевина Крофорда

Stonetop Джереми Страндберга

Simple World Эвери Алдера

Плейтестеры и соавторы

Джордан, Габриэль, Индиго, Рик, Доминик, Майк.

Нескольким пользователям Reddit за создание некоторых магических предметов. Lichkicker1 создал Детскую игру. Drew Gotobed создал Контракт с архидемоном.

Иллюстрации

Иллюстрации предоставлены по лицензии Adobe Stock.

Художники известны как: lobard, grandfailure и liuzishan.

Иконки от Font Awesome, лицензированные по их Pro тарифу.

Особые благодарности

Моей жене Мариссе, прекрасному плейтестеру и корректору.

Discord серверу и Reddit сообществу *The Dungeon World* за неоценимую поддержку обратной связью.

Иисусу Христу, богу моему и спасителю. Благодарю за то, что умер за нас, спас мне жизнь и простил все грехи. Благодарю за то, что сделал меня лучше. Надеюсь, что эта работа должно отражает твою креативность и энтузиазм.

Над локализацией работали

Перевод Диана Ирисова

Корректор Константин Звягин

Вёрстка и руководство Евгений Дорожинский

Студия «Офиздат!», Москва 2025.

Спасибо за поддержку выхода на русском языке

Алекс Грю, ВЛ, Липтол, Псковская заря, Тоня хомяк, Хродберг, AaA Games, Acvilon, Endura, MegaDwarf, Nabata, Neongren, NtsDK, paintnat, Reamald, SmolnikovIM, The_Chiprel, Ultramarine, Wysloth, Zaurask и другим 44 людям, кто не оставил своих имён.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание

Вступление 4

Начинаем играть 6
Ответственность и безопасность 7
Примеры инструментов безопасности 8

Игровой процесс 9

Принципы игрока 13
Авантюрные ходы 14
Вспомогательные ходы 16
Погоня 18
Благосклонность 19
Спутники 20
Метки 22
Предметы 23
Активы 26
Награды 30

Создание персонажа 32

Что такое буклет? 35
Бард 37
Боец 41
Варвар 45
Волшебник 49
Вор 55
Друид 59
Жрец 63
Паладин 69
Поджигатель 73
Следопыт 77
Смена буклета 81

Как вести игру 82

Принципы Ведущего 84
Ходы Ведущего 86
Порядок игры 91
Первая сессия 92
Планирование кампании 93
НИП 95
Зловещие силы 101
Дополнительные советы 105
Ловушки и загадки 111
Волшебные предметы 113

Расширенные правила 123

Стремления 124
Дополнительные правила 125
Прочие игры 127
ПИ против ПИ (PvP) 128
Разбор Авантюрных ходов 132
Создание Ходов 137
Создание буклета 140
Легенды 143
Одиночная игра 146
«Открытая» игра 147
Зарисовки приключений 148

Таблицы и Конструкторы 150

Приключения 151
Друзья 152
Местность 153
Враги 155
Сокровища 157
Волшебные предметы 159

Справочные материалы 161

Запуск Ходов 162
Ходы 163
Предметы, Метки и Активы 167
Таблицы и конструкторы 171
Дополнительные правила 176
Ходы для одиночных и «открытых» игр 177
Ведущий и НИП 178
Спросите, Ответьте и Наводящие вопросы . . . 180
Буклеты 182

Пустой буклет 204

Алфавитный указатель 206

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Вступление

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

«Погоня за приключениями» — игра про бои и драму, накал и развязку, победы и трагедии. Большинство участников играет Авантюристами, исследующими экзотические места и преодолевающими опасные преграды. Один участник становится Ведущим, который описывает этот яркий мир, места и персонажей в нём, а также Зловещие силы, угрожающие ему.

Во время игры Авантюристы бросят вызов угрозам, отыщут мифические сокровища, встретят колоритных людей, выйдут за пределы своих возможностей и принесут душераздирающие жертвы. Они потерпят поражения и неудачи, но будут стремиться преодолеть их и вновь пустятся в приключения.

Погоня за приключениями в первую очередь разворачивается в общем воображении игроков, хотя при игре могут использоваться и иллюстрации, карты, миниатюры и другой реквизит.

Если вы новичок в настольных ролевых играх, вот как это устроено:

Один участник становится Ведущим. Его задача — описать и изобразить мир и персонажей (НИП) в нём, их жизнь и реакцию на персонажей игроков. Глава «Как вести игру» (стр. 82) содержит всю необходимую для этого информацию.

Остальные берут на себя роль Игроков, каждый из них управляет Авантюристом, он же персонаж игрока (ПИ). Им предстоит сталкиваться с опасностями лицом к лицу и двигать историю вперёд своими действиями. Им доступны различные Ходы (Авантюрные, Вспомогательные, Погони и Ходы Благосклонности). Каждый игрок выбирает для своего персонажа буклет и получает его стартовые Ходы.

Ведущий и игроки вместе создают захватывающую историю. Как в обычном разговоре, они обменива-

ются репликами: Ведущий описывает ситуацию и спрашивает, что делают персонажи игроков. Игроки в ответ описывают действия своих Авантюристов. Иногда эти действия запускают Ход: выполните то, что предписывает Ход, при необходимости бросьте кубики и продолжайте беседу, исходя из результатов.

Если вы знакомы с такими играми, как Dungeons & Dragons и Pathfinder, вот чем эта игра отличается:

Главное здесь — история. В обеих ролях вам стоит сконцентрироваться на этом, кинематографично описывая, что делает ваш персонаж, как если бы это был приключенческий боевик. Не стоит просто смотреть на свои Ходы и выбирать наобум, вместо этого опишите в деталях, что и как ваш персонаж пытается сделать.

Иногда результат будет очевиден без бросков и других процедур. И это прекрасно! Продолжайте обмениваться описаниями и продвигать историю вперёд. Броски нужны далеко не всегда.

Иногда результат неочевиден, или вы чувствуете, что пора бросить кубики. Скорее всего, это будет означать запуск Хода. Следуйте указанному в его описании, делая броски при необходимости, и позвольте этому Ходу вести историю дальше. Любой результат броска должен влиять на повествование.

В любом случае, Ведущий обычно описывает, к чему привели усилия ПИ и что изменилось. Часто он завершает описание новым вопросом — например: «Что вы делаете?».

Ведущий не делает бросков, а просто описывает происходящее в мире, действия НИП, изменения в окружении и так далее. НИП не делают броски как игроки, на их действия влияют броски и Ходы ПИ.

Здесь нет фиксированного порядка ходов, а расстояния не измеряются числами. Схематичные карты и иллюстрации можно использовать как вспомогательные материалы, но игра в первую очередь рассчитана на общее воображение — даже в бою.

Если вы знакомы с играми вроде Apocalypse World и Dungeon World, вот чем и почему эта игра от них отличается:

«Погоня за приключениями» изначально разрабатывалась как модификация Dungeon World, но спустя множество изменений стала самостоятельной игрой, объединившей знакомые фэнтезийные истории с быстрым и плавным игровым процессом.

Ходы и буклеты были переписаны с нуля и неоднократно отшлифованы. Каждый продвинутый Ход в любом буклете значим и полезен.

Повышение уровня происходит чаще и задорнее. Вы выбираете между получением нового Хода, повышением одной из Характеристик, приобретением активов, получением эксклюзивного для буклета Преимущества или же чем-то совершенно иным.

Сокровища, добыча и деньги представлены абстрактным ресурсом Богатство. Большинство вещей стоят 1 или 2 Богатства, однако какие-то могут стоить 3 и больше.

Раны, усталость, ярость и прочее выражаются Состояниями, которые накладывают штрафы на броски игроков, но приносят опыт.

Персонажи будут приобретать и терять Благосклонность, представляющую чувство долга, добрую волю
и многое другое. Отмахиваться от тех, кому вы обязаны Благосклонностью, — плохая идея; помощь им вознаграждается.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Начинаем играть

Вам понадобятся:

- Один Ведущий и хотя бы один игрок. Рекомендуем играть группой от трёх до пяти человек, но можно и в одиночку: см. раздел «Одиночная игра» в главе «Расширенные правила» (стр. 146).
- Справочные листы по Ходам, предметам, Ведущему и буклетам (см. стр. 161).
- Две или более шестигранных кости (сокращённо «к6»);
- Письменные принадлежности (лучше карандаши);
- Место, где можно спокойной разговаривать;
- Несколько часов свободного времени;
- Немного бумаги (необязательно).

Обсудите игру

- Какие у вас идеи о том, какой будет игра?
- Что вы хотите и что не хотите в ней увидеть?
- Какие инструменты безопасности вы будете использовать (стр. 8)?
- Каких персонажей вы хотите играть?

Будьте честны и добры друг к другу, прислушивайтесь и давайте возможность высказаться. Работайте вместе над тем, что будет интересно всем, и обращайте внимание, когда кто-то говорит «нет».

Это обсуждение не ограничивается началом игры, вы вольны вернуться к нему в будущем.

Совместное создание персонажей

Каждый выбирает буклет и начинает его заполнять (см. «Создание персонажа» на стр. 32). Ведущий знакомится с разделом Ведущего и накидывает идеи, которые хотел бы включить в приключение.

Когда буклеты почти заполнены, начните обсуждать персонажей и мир, используя разделы «Спросите», «Ответьте» и «Наводящие вопросы» в качестве источника идей.

В это время Ведущий должен внимательно прислушиваться, задавать вопросы, вносить идеи и использовать всё это в качестве фундамента предстоящего приключения. Делайте столько заметок, сколько нужно.

Всем стоит задавать вопросы — так идеи лучше прорабатываются и обретают более интересные детали.

Раздел Ведущего

Ведущий проводит несколько минут, расписывая начало приключения и создавая НИП по мере необходимости, как указано в главе «Как вести игру» (стр. 82).

Вдохновение

Существует множество видов фэнтезийных приключений с разными сюжетами, настроением и стилем. Вот несколько источников идей:

- Chained Echoes (видеоигра)
- «Подземелья и драконы: Честь среди воров» (фильм)
- Pillars of Eternity 2: Deadfire (видеоигра)
- «Ведьмак» (книжный цикл)
- Maximalism – Soundtrack to a Great/Brief/Greater Adventure (музыкальные альбомы)
- Enderal (видеоигра)

Ходы

Ходы — самостоятельные правила, определяющие, что произойдёт после выполнения определённых действий. У всех ПИ есть доступ к общим Ходам (Авантюрным, Вспомогательным, Благосклонности и Погони), а также к стартовым Ходам из выбранного ими буклета и к тем Ходам, которые они берут при Повышении уровня.

Некоторые Ходы отсылают к другим и модифицируют их — обычно в лучшую сторону. Примеры таких Ходов: «Понимание» и «Перевес» (см. стр. 17).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Ответственность и безопасность

Цель

В идеале, игра в «Погоню за приключениями» должна быть увлекательной и интересной для всех за столом. Но у каждого свои границы и предпочтения — что-то радует, а что-то может задевать. Поэтому важно обсудить игру заранее и убедиться, что все «на одной волне», для чего и нужен этот раздел.

Остановить драматичную и напряжённую сцену в самом разгаре может быть сложно. Эти инструменты должны помочь с более плавной приостановкой, обсуждением и возобновлением сцены.

Эти инструменты будут работать лишь при условии, что все будут друг к другу терпеливы, эмпатичны и доброжелательны. Они не исправят намеренное или безразличное плохое поведение.

Ни вы, ни другие не можете читать мысли. Честно и уважительно отстаивайте свой комфорт и убедитесь, что у всех есть возможность высказаться.

Это не голосование большинством: нередко одного «нет» достаточно, чтобы перевесить несколько «да». Работайте вместе, чтобы всем было хорошо играть.

Порой даже без намеренно грубого, эгоистичного или неправильного поведения за столом может возникнуть непреодолимая несовместимость. Это нормально: порой лучше вовсе не играть, чем играть плохо. Не стыдно уйти самому, попросить кого-то покинуть игру или даже поиграть во что-то другое.

Ведущий отвечает за:

- Изучение раздела «Как вести игру»;
- Организацию игрового процесса и распределение внимания;
- Описание мира игрокам;
- Организацию последствий;
- Следование Принципам и Ходам Ведущего.

Игроки отвечают за:

- Изучение доступных им Ходов;
- Яркие и рискованные Ходы;
- Взаимодействие с миром и друг другом;
- Равномерное распределение внимания.

Все равносильно отвечают за:

- Получение веселья;
- Обсуждение возникших проблем;
- Уважение и понимание друг друга;
- Обеспечение безопасного пространства;
- Организацию и планирование;
- Постановку интересных вопросов друг другу.

Никто не в ответе за историю

История создаётся совместно Ходами ПИ, описаниями и последствиями Ведущего и бросками костей. Вы все игроки и вы все вместе создаёте и открываете для себя историю этого приключения.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Инструменты безопасности

Общие инструменты и термины

Линии и Вуали используются для установки ограничений на темы игры. Линии — темы, которых Ведущий или игроки хотят избежать. Установка Линии означает, что эта тема не появится в игре вообще. Вуали — темы, которые можно использовать «за кадром» или с «затемнением». Установка Вуали означает, что эта тема может присутствовать, но не выносится на первый план и не описывается подробно. Линии и Вуали можно менять по необходимости по ходу игры.

Возрастные рейтинги помогают задать тон и границы игры. Опираясь на рейтинги фильмов (или введя собственные), вы можете обозначить, для какой «аудитории» подходит это повествование (например, 12+ или 18+). Рейтинг также определяет, какие темы игроки хотят или не хотят видеть. Учтите и уважьте пожелания всех участников. Рейтинги могут быть изменены по ходу игры.

Принцип открытой двери обеспечивает возможность выйти насовсем или временно из игры ради своего здоровья и безопасности без осуждения. Сообщите об этом в начале и периодически напоминайте по ходу игры.

Просачивание возникает, когда эмоции и напряжение из игры и персонажей просачиваются в реальные переживания игрока и вызывают дискомфорт. Игнорирование этой проблемы может уменьшить удовольствие от игры и повлиять на отношения между игроками. Помогает открыто и честно проводить границы — где начинается и заканчивается игра, — и осознавать, какие чувства принадлежат игроку, а какие являются Просачиванием от его персонажа.

X, N и O карты

Карты — это инструменты безопасности для проверки комфорта. Ими можно пользоваться, касаясь физических карт, показывая жест или вводя букву в чате. Перед началом игры напомните всем об их наличии и том, как их использовать.

X карту можно использовать в любой дискомфортный для участника игры момент. При использовании X карты группа может изменить, откатить или пропустить затрагиваемую тему.

N карту можно использовать в любой момент, если участнику кажется, что происходящее движется к X. При использовании N карты группа может изменить тему или «затемнить» сцену.

O карту можно использовать в любой момент, если участник хочет продолжить начатое. Периодически можно опрашивать других вслух или в чате об этом, чтобы убедиться, что все чувствуют себя комфортно.

Инструменты управления сценами

Это набор терминов, которые можно использовать, чтобы корректировать ход игры и содержание.

Перемотку назад используйте, когда на игре происходит что-то, вызывающее у участника дискомфорт. При использовании Перемотки ясно объясните, что подвергнется изменению, перемотайте к моменту до этой сцены и начните заново.

Перемотку вперёд используйте, когда кому-то захочется пропустить некомфортную тему или перейти к следующей части истории. При использовании перейдите к новому моменту истории, согласованному со всеми участниками.

Паузу используйте, когда происходящее становится перенасыщенным, но продолжить сцену всё равно хочется. При использовании возьмите перерыв и/или обсудите тему по необходимости. После этого вы можете Продолжить, Перемотать назад или вперёд.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Игровой процесс

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Диалог

Большую часть игры Ведущий и игроки проводят в диалоге, описывая действия, реакции, последствия и эмоции своих персонажей и (в случае Ведущего) мира. Ведущий описывает ситуацию, в которой оказываются персонажи игроков, игроки реагируют, иногда совершая Ходы, а затем Ведущий описывает, как изменилась ситуация.

Активация Хода

Когда ПИ делает что-то рискованное, опасное или напряжённое, и группе нужно понять исход, скорее всего, срабатывает Ход. Просмотрите доступные Ходы, начиная с Авантюрных (стр. 14), и выберите подходящий. Большинство Ходов начинаются со слов «Когда вы...», указывая условие срабатывания.

Если подходящий Ход найден, следуйте его тексту, чтобы разрешить ситуацию. Порой Ход требует броска кубиков или выбора из нескольких вариантов. После разрешения продолжайте повествование, опираясь на то, что предписывает результат Хода.

Некоторые Ходы доступны всем ПИ — Авантюрные, Вспомогательные, Погони, Благосклонности и Спутников — они описаны далее в этой главе. Другие Ходы эксклюзивны для отдельных архетипов ПИ, то есть буклетов (см. стр. 35).

Характеристики

У каждого ПИ есть пять Характеристик, определяющих шансы на успех: Сила (СИЛ), Ловкость (ЛОВ), Интеллект (ИНТ), Мудрость (МУД) и Харизма (ХАР). Значения лежат в диапазоне от −1 до +3 и на большинство бросков влияет одна из Характеристик.