Глава 1. Приветствую, друг мой! Подойди и выслушай.

Или вкратце о ролевых играх

The adventure begins
They were always beside you
Your nerdy best friends
And the DM to guide you
And they rise from the flames for the battles ahead
Villains beware 'cause you're 'bout to be dead

- Дж.Ч.Миллер, «Your Turn to Roll»

Что такое ролевая игра? Ролевые игры бывают разные. Есть компьютерные ролевые игры. Есть ролевые игры на местности, когда люди собираются где-нибудь в лесу и разыгрывают сюжеты из книг, фильмов или истории. А бывают настольные ролевые игры. (Есть, правда, и ещё некоторые виды ролевых игр, но они совсем мимо).

Настольная ролевая игра – это нечто вроде совместного литературного творчества: один из играющих (называют его обычно «Мастером Игры» или просто «Мастером» – этот термин восходит ещё к Гэрри Гайгаксу и Ко), описывает некий воображаемый мир, а другие игроки – живущих в этом мире персонажей. В игровом мире их ждут разнообразные приключения, в реальности же мастер, сидя за столом, рассказывает игрокам о происходящих событиях, те решают, как поступят их персонажи.

Вот маленький пример ролевой игры. Мастер говорит игроку: «Ты идешь по темной улице. Моросит дождь, мимо изредка проезжают автомобили. Вокруг нет никого, кроме едва держащегося за фонарный столб бомжеватого старика. В тот момент, когда ты проходишь мимо, он делает нетвердый шаг в твою сторону, поднимает синюшное лицо и неожиданно трезвым и четким голосом называет тебя по имени. Твои действия?». Реакция возможна самая разная: игрок может сказать: «Я спрашиваю, чего ему надо», или «Толкаю его на землю», или «Разворачиваюсь и убегаю». В зависимости от того, как решит поступить игрок, персонажа ожидают различные последствия, например: «Шатаясь, старик подходит к тебе. «Ничего особенного» – говорит он и хватает тебя за руку. Его пальцы очень сильны и холодны, как лед.», или: «С тем же успехом ты мог бы толкнуть на землю столб. Старик толкает тебя в ответ, и ты падаешь прямо в лужу», или: «Ты бежишь по улице и слышишь за спиной топот старика. Как ни странно, он не отстает». Как будет развиваться эта история, зависит только от фантазии мастера и находчивости игрока.

В ролевых играх нередки спорные ситуации, когда все зависит от воли случая. Что, если игрок скажет: «А я отдернул руку, прежде, чем он меня схватил"»? Проще всего в так называемой «словеске» – игре без правил и случайностей, где все зависит только от воли Мастера. Мастер сказал «схватил» – значит, схватил. Конечно, это порождает споры и конфликты, способные загубить любую игру («Я его убил, у меня меч длиннее!!!»). Чтобы упростить (хотя звучит немножко иронично) ролевикам жизнь, существуют книги правил. Одну из них Вы и держите сейчас в руках.

Играть по правилам значительно удобнее, чем без них. В книге предусмотрена большая часть вопросов, которые придется решать Мастеру: что могут персонажи и чего они не могут, как определить исход боя или другого события с неопределенными последствиями, что доступно персонажам игроков, а что нет. Это так называемая игровая механика – своего рода математическая модель мира, позволяющая определить исход любого события с учетом элемента случайности – этому служат обычно игральные кости. Но механикой польза от книги правил не исчерпывается.

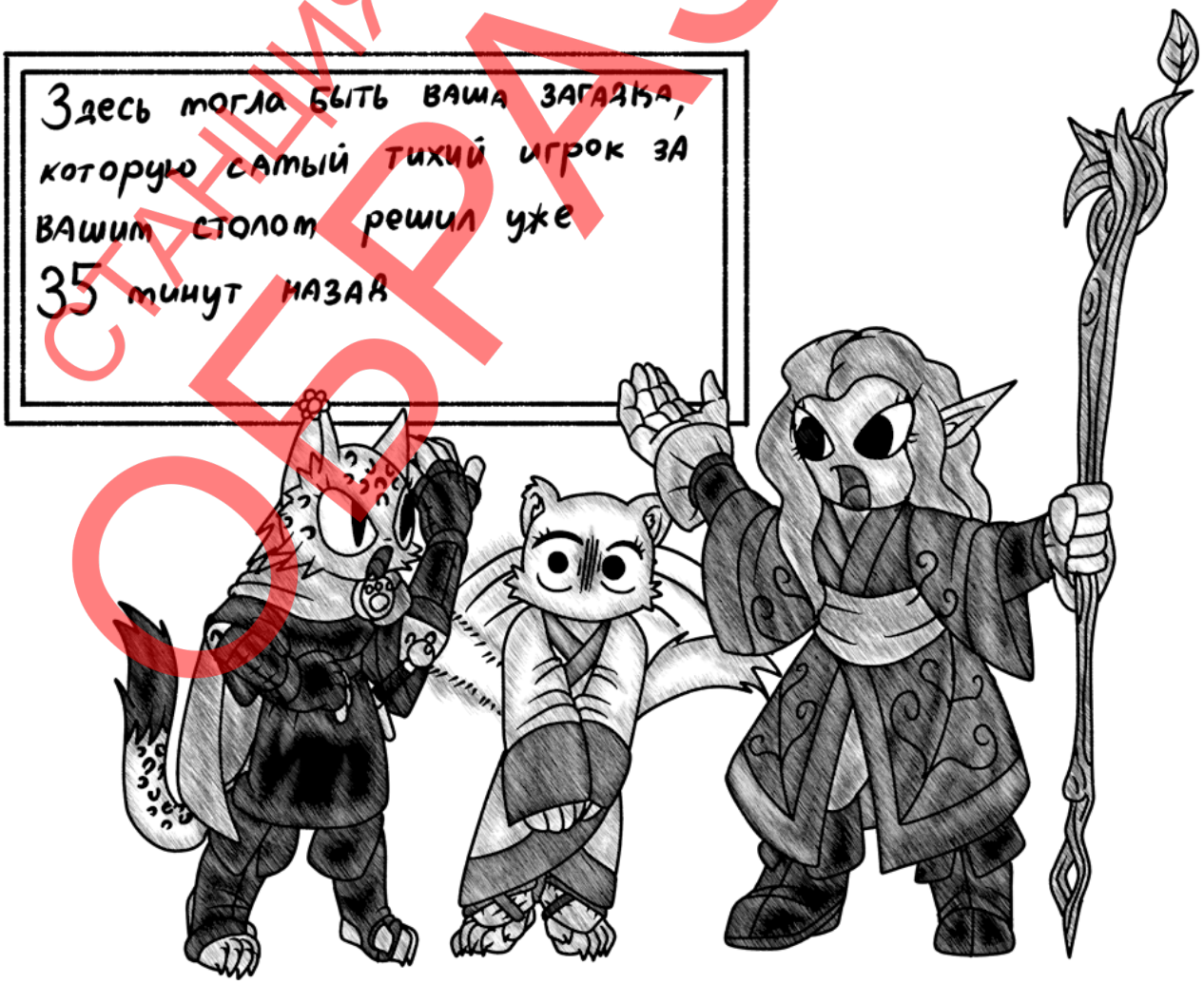
Не каждый Мастер способен выстроить с начала и до конца собственный мир, в котором будут происходить приключения персонажей. Как писал Джон Р.Р.Толкиен, «Придумать зеленое солнце легко; трудно создать мир, в котором оно было бы естественным». И тут на помощь мастеру тоже приходят книги, содержащие сеттинг – подробное (в том числе, и с точки зрения механики) описание той или иной вселенной, ожидающей своих героев.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Миры ролевых игр, описанные в книгах, тоже бывают разные. Например, это может быть фэнтези с эльфами, гномами и драконами. Или мир будущего – может быть, классическая космоопера, а может быть, мрачный киберпанк. Бывают ролевые миры, совсем не похожие на окружающую нас реальность, а бывают и такие, которые являются её отражениями – естественно, как следует подправленными художественным вымыслом, чтобы было интереснее.

Эта книга описывает приключения в мире Аргоса – мире классического фентези, с магией, эльфами и драконами… Во многом он будет казаться знакомым любителям настольных ролевых игр (в конце концов, настольные ролевые игры начались именно с фентези в далёком 1974 году), но во многом – отличатся.

На этом мы заканчиваем со вступлениями (всё равно их никто не читает) и переходим, наконец, к делу!



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Глава 2. Скажи мне, путник, кто ты?

Или о создании персонажа

Как театр начинается с вешалки, ролевая игра (как минимум, для игроков) всегда начинается с игрового персонажа (на самом деле, конечно, с прихожей, но речь сейчас не об этом) – в конце концов, в чём смысл сцены, если на ней нет актёров? Каким будет Ваш? Отважным рыцарем, мудрым священником, ловким плутом? Откуда он появился? Чем занимался перед тем, как выйти на широкую дорогу приключений? Что он умеет, чего боится, к чему стремится? На все эти вопросы нужно ответить, раз уж Вы садитесь играть в ролевую игру.

Нет, конечно, при особо остром желании, в неё можно играть и как в простой hack'n'slash в духе Diablo, но при этом в трубу спускаются широчайшие возможности. Персонаж в ролевой игре – это не просто банальный «юнит», а вполне полноценное действующее лицо, со своим характером и целями.

Многие ролевые системы в этот момент предлагают игроку заполнить своеобразную анкету на персонажа, и мы не видим повода отказаться от этой интересной традиции.

Создание персонажа в игровой механике

В Эре Дракона способности и возможности персонажа определяется пяти основными группами параметров – это **атрибуты**, **народ**, **навыки**, **особенности** и **мировоззрение**. На начальном этапе эти параметры описывают жизнь и опыт персонажа до начала игры – где родился, чему учился…

Следует учитывать, что Эра Дракона – бесклассовая система, и в вашем творчестве Вы ограничены только волей Мастера и своей способностью к переубеждению Мастера.

Пример

И так, игрок решил создать себе персонажа, орка-шамана по имени Джугур. Согласно его предыстории, Джугур покинул своё племя по велению духов и не совсем понимает, что именно он, по их мнению, должен сделать – но он надеется, что рано или поздно духи дадут ему знак.

Атрибуты – это семь основных параметров персонажа. Сюда входит три физических атрибута (**Сила**, **Ловкость**, **Выносливость**), три ментальных атрибута (**Образование**, **Мышление**, **Уверенность**) и **Везение**. Эти семь атрибутов есть у всех персонажей и, в принципе, у большинства живых существ мира Эры Дракона (а также у множества неживых). Чем выше значение атрибута, тем лучше. У людей они варьируются в диапазоне от 0 («ужасно») до 5 («великолепно»), и у большинства людей в среднем колеблются от 1 до 3.

Народ – это принадлежность персонажа к тому или иному, соответственно, народу. Он может быть как человеческим, так и не человеческим, например, эльфом, гномом, орком. За крайне редкими исключениями, изменение принадлежности персонажа к тому или иному народу изменению не подлежит.

Навыки – это знания и умения, обретённые персонажем в течении жизни. В отличии от атрибутов, которые есть всегда, разные навыки могут быть у персонажа, а могут и не быть. Большинство навыков распределено по группам, соответствующим тому или иному атрибуту. Среднее значение навыка у обычного специалиста равно двум. В случае физических атрибутов и Везения, значение навыка не может превышать значение привязанного к нему атрибута больше чем на единицу. Если по тем или иным причинам атрибут, привязанный к навыку безвозвратно понижается, то же происходит и с навыком, если он превышает соответствующий атрибут более, чем на единицу.

Особенности – это дополнительные параметры персонажа, не всегда применимые и не всегда имеющие числовое выражение, но, тем не менее, влияющие на ход игры. Одни особенности облегчают жизнь и их приобретение стоит некоторого количества плюшек. Другие же – заметно её осложняют и при создании персонажа (и только при создании) дают дополнительные плюшки.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ. ОБРАЗЕЦ

Мировоззрение – в случае данной конкретной ролевой системы, это не характер персонажа (хотя оно, конечно, может оказывать на него влияние) а то, как персонаж видит мир с учётом его религиозной принадлежности. Ждёт его после смерти пасторальный Рай, о котором говорит Церковь Божественного Откровения, либо же – безудержное веселье Вальхаллы, за одним столом с Тором и Одином. Мировоззрение же определяет доступные персонажу сверхъестественные возможности – такие как магия, божественная помощь либо ещё какие-либо сверхъестественные возможности.



Для создания персонажа игроку выделяется определённое (по решению Мастера) количество условных единиц – **плюшек**. Плюшки – это единицы измерения способностей персонажа. На них покупаются атрибуты, навыки и положительные особенности. Общая сумма плюшек обычного человека обычно колеблется в пределах 60-80 плюшек, для готового к приключениям героя нормой предлагаем считать 100 плюшек.

Народы

В мире Аргоса живут множество разных народов – от обычных-привычных людей и до… В любом случае, в данной книге рассматривается шесть народов, наиболее распространённых на территории Священной Аквиланской Империи – **люди**, **гномы**, **эльфы**, **орки**, **кёнинги** и **фелины**. Естественно, будучи средневековым фентезийным миром, мир Аргоса полон видовых предрассудков, стереотипов и прочих «радостей жизни».

Продолжение примера

Как уже сказано выше, Игрок решил, что его персонаж Джугур будет орком. Это даёт ему четыре особенности – Благородный Дикарь, Ночное Зрение, Свирепый Вид и Прирождённый Охотник.

Атрибуты

Средним для человека (о нелюдях поговорим отдельно) считается значение 2 – оно и считается базовым бесплатным минимумом. Значения ниже двух дадут персонажу дополнительные свободные плюшки, более высокие значения потребуют дополнительных затрат.

Значение атрибута	Цена	Описание
0	-20	Ужасно. Персонаж явно и постоянно страдает от своей слабости, неловкости, тупости… И в суровом мире без социальных гарантий и медицинской страховки ему придётся неимоверно тяжело.
1	-5	Ниже среднего. Персонаж действительно страдает от своих недостатков.
2	0	Посредственно. Обычный уровень обычного человека.
3	10	Хорошо. Либо у персонажа хорошие задатки, либо он потратил изрядную долю своего времени на развитие.
4	25	Отлично. Значительно выше среднего – персонаж либо весьма одарён от природы, либо упорно развивался. Такое значение атрибута само по себе достойно некоторой славы.
5	50	Великолепно. Предел человеческих возможностей, такие рождаются раз или два в столетие.

Продолжение примера

Как шаману, Джугуру необходима высокая Уверенность, а также не помышает Мышление выше среднего, чтобы подмечать мелкие детали. Соответственно, Уверенность 4 обходится Джугуру в

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

25 плюшек, и ещё 10 – за Мышление 3. Кроме того, обязательная для орков особенность Благородный Дикарь даёт Джугуру +1 к Силе и -1 к Образованию.

Навыки

В отличии от атрибутов, навыки целиком и полностью покупаются за плюшки. Некоторые знания и умения сложны в изучении или малодоступны – они **сложные**, или даже **очень сложные**, и стоят значительно дороже. Цены растут по принципу пирамиды – первый уровень обычного навыка стоит 1 плюшку, второй – 2 плюшки после приобретения первого, что даёт общую цену 1+2=3 плюшки. Третий уровень обойдётся в 3 плюшки, плюс ещё 3 за предыдущие, итого 6. И так далее. Стоимость сложного навыка вдвое выше стоимости обычного, очень сложного – вчетверо дороже.

Значение навыка	Цена обычного навыка	Цена сложного навыка	Цена очень сложного навыка	Описание
0	0	0	0	Не тренирован. Персонаж никогда специально этим не занимался.
1	1	2	4	Ученик. Персонаж этим делом занимался, но не слишком усердно, либо ещё не закончил обучение.
2	3(2)	6(4)	12(8)	Специалист. Персонаж занимается этим делом регулярно. Либо это его работа, либо любимое хобби.
3	6(3)	12(6)	24(12)	Профессионал. Персонаж постоянно работает над совершенствованием этого навыка.
4	10(4)	20(8)	40(16)	Мастер. Результат упорных тренировок, уровень, которого добиваются весьма немногие.
5	15(5)	30(10)	60(20)	Великий мастер. Лучший из лучших. О таких слагают легенды.

Ноль в этой таблице неспроста – очень многие вещи человек (и не только человек) может делать (или пытаться) даже если он никогда этому не обучался. В таком случае проверка навыка проводиться как раз-таки со значением навыка «ноль». Некоторые навыки, однако, так использовать нельзя – они называются **специальными**. Например, персонаж (как правило) не может взять и заговорить на эльфийском или вскрыть замок если до этого он ему никогда не обучался.

Некоторые из навыков **разветвлённые** – например, Наука, Ближний Бой или Язык. Это значит, что у навыка есть множество вариаций, каждой из которых надо учится отдельно.

Продолжение примера

Что должен уметь Джугур, будучи орком-шаманом? Прежде всего, естественно, это будет Внешняя Магия (Камлание), свободный сложный навык (впрочем, конкретно для шамана он привязан к Уверенности) – Джугур берёт его на 3 (что будет стоить ему 12 плюшек). Далее, согласно уважаемой игроком классике, шаман должен повелевать Штормом, Землёй и Огнём… То есть, игрок берёт навыки Внутренней Магии Воздуха, Земли и Огня, по 2 в каждом навыке, это стоит ему ещё 18 плюшек. Далее, чтобы не остаться совсем уж беззащитным в ближнем бою, Игрок берёт Джугуру по единичке в навыках Ближний Бой (Ножи) и Уклонению, это обойдётся ему ещё в 4 плюшки. Далее, до кучи, игрок берёт Джугуру навыки Наблюдательность 2, Беседа 2, Животноводство 1, Сила Духа 2, Выживание (Лес) 1 ну и единичку в Ориентировании, чтобы наш шаман не заблудился. В итоге остаётся 16 плюшек.

Особенности

Каждая из особенностей имеет свою собственную цену, положительную или отрицательную, выражаемую всё в тех же плюшках. Мастер в праве (кто ж ему запретит?) ограничить максимальное количество и/или суммарную стоимость отрицательных особенностей, а также вовсю пользоваться наличием у персонажа этих самых отрицательных особенностей, так что к их подбору следует подходить очень осторожно и с умом.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Продолжение примера

Переходя к Особенностям… Для использования Внутренней Магии Джугуру совершенно необхожима особенность Дар чародея (5 плюшек)! Кроме того, Игрок решает, что его полудикий орк-шаман вполне может обойтись без умения читать, так что берёт ему особенность Неграмотный – это возвращает Игроку 2 плюшки за счёт отрицательной особенности. Также, чтобы не испытывать проблем в общении с товарищами по команде, Игрок берёт Джугуру особенность Билингва, дающую его персонажу свободное владение двумя языками – орочьим и имперским. В итоге у Игрока остаётся 8 плюшек…

Мировоззрение

Этот параметр персонажа в подробностях будет рассмотрен отдельно, в специальной главе. Профанные области мировоззрения не стоят ничего и предполагаются по умолчанию, погружение в сакральные на первый уровень стоят 7 плюшек за уровень… Но даже второй уровень погружения – это годы работы, так что не рекомендуется начинающим авантюристам брать погружение выше первого уровня.

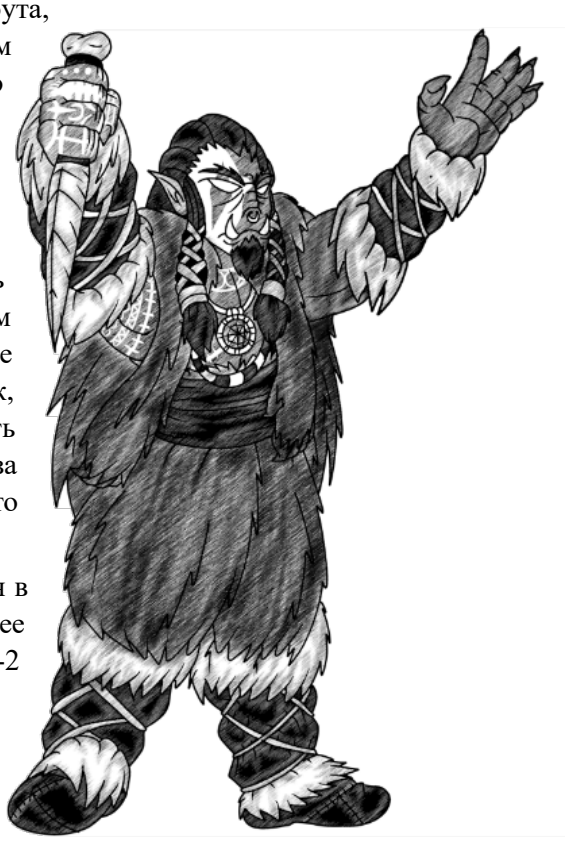
Продолжение примера

Чтобы Джугур был шаманом не только по названию, но и на практике, Игрок берёт Джугуру погружение в мировоззрение (Шаманизм) на единичку, на что и уходят оставшиеся 8 плюшек… И, собственно, всё. Персонаж собран и готов к действию.

Дальше уже Игрок переходит к выбору стартового снаряжения, приёмов и заклинаний для своего персонажа.

Развитие персонажа

По ходу игры персонаж будет набираться опыта и развиваться – повышать значения навыков и атрибутов, погружаться глубже в собственное мировоззрение, получать полезные особенности и избавляться от вредных. На всё это расходуются плюшки, которые мастер выдаёт в конце каждого приключения или сессии. Плюшки могут выдаваться как для свободной траты на собственное усмотрение, так и целевым путём – на развитие того или иного атрибута, навыка, мировоззрения или особенности, это делается в том случае, если по ходу приключения/сессии персонаж активно использовал тот или иной параметр, нередко преодолевая себя. Целевые плюшки записываются отдельно и не подлежат перераспределению.



Чтобы повысить значение атрибута, навыка или уровня погружения в мировоззрение, необходимо уплатить цену очередной ступени навыка или атрибута, причём сделать это посреди сессии нельзя (если, конечно, Мастер не ведёт текущий этап компании в ускоренном режиме («Итак, прошёл месяц…»)). Мастер же в праве ограничить количество плюшек, вкладываемых в навык или атрибут за приключение или сессию. В конце концов обучение – это процесс длительный, даже в фэнтези.

В среднем, мы рекомендуем ограничивать вложения в навыки и мировоззрение по 1-4 плюшки за сессию (но не более одного повышения навыка за раз), вложения в атрибут – 1-2 плюшки за сессию.

За плюшки же приобретаются разнообразные приёмы боевых искусств и запомненные заклинания различных чародейских школ.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Кроме того, за плюшки игрок может получать положительные особенности и выкупать отрицательные. В случае с особенностями подход довольно индивидуальный – одни приобретаются через долгие тренировки, другие обретаются сразу неким особым путём, третьи приобрести после начала игры и вовсе нельзя (хотя, конечно, на всё воля Мастера…). **Покупка положительной особенности и откуп отрицательной после начала игры проводятся по тройной цене**. Отрицательные особенности, тем или иным способом полученные в ходе игры (например, увечье), не компенсируются. Некоторые положительные особенности так же могут быть получены без уплаты плюшек, если это обусловлено сюжетом.

Атрибуты

Физические

Сила – грубая физическая сила. Помогает при поднятии тяжестей, изгибании плохо гнущихся предметов и в выяснении отношений с оппонентами.

Персонаж	Сила
Дистрофик	0
Ребёнок	1
Средний человек	2
Профессиональный солдат	3
Ярмарочный силач	4
Илья Муромец	5

Ловкость – твёрдость руки, точность движений и общее проворство. Помогает бегать, прыгать, уклонятся и попадать.

Персонаж	Ловкость
Паралитик	0
Неуклюжий амбал	1
Средний человек	2
Танцор	3
Акробат	4
Робин Гуд	5

Выносливость – здоровье, закалка, общая крепость организма и способность долго переносить физические нагрузки. Помогает держать удар и оставаться в живых.

Персонаж	Выносливость
Счастливая жертва чумы	0
Студент-волшебник	1
Средний человек	2
Профессиональный боксёр	3
Гонец	4
Конан-Варвар	5

Ментальные

Мышление – сообразительность, скорость и острота мысли. Отвечает за наблюдательность, реакцию и решение заковыристых проблем.

Персонаж	Мышление
Умственно отсталый	0
Тугодум	1
Средний человек	2
Умник	3
Опытный манипулятор	4
Ди Женьцзэ	5

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ