

МИРЫ БЕЗ ЧИСЛА

WORLD'S WITHOUT NUMBER

РОЛЕВАЯ ИГРА КЕВИНА КРОУФОРДА

СПРАВОЧНЫЙ ДОКУМЕНТ ПО СИСТЕМЕ 1.0

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ • СТУДИЯ «ОФИЗДАТ!»

WORLDS WITHOUT NUMBER

МИРЫ БЕЗ ЧИСЛА

**СПРАВОЧНЫЙ ДОКУМЕНТ ПО СИСТЕМЕ
версия 1.0**

Русское издание

ЦИФРОВАЯ ВЕРСИЯ: OFIZDAT.RU/WWN-SRD

KEVIN CRAWFORD • SINE NOMINE PUBLISHING

Текст SRD передан в общественное достояние по СС0 1.0

Об этой книге

Перед вами русская версия Worlds Without Number Systems Reference Document версии 1.0 — свода механик фэнтезийной НРИ Кевина Кроуфорда, открытого автором для свободного использования.

Перевод по версии Студии «Офиздат!».

Цифровая версия книги: ofizdat.ru/wwn-srd

Мы не претендуем на официальность перевода, но надеемся, что библиотека правил будет полезна тем, кто хотел бы сыграть в «Worlds Without Number» или создать свой хак.

Авторские и смежные права на текст SRD отменены автором посредством СС0 1.0 (creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0). Это означает, что текст можно копировать, перерабатывать и использовать в коммерческих продуктах без указания источника. Ограничения касаются лишь материалов сеттинга, не входящих в SRD, и утверждений об «официальности» — подробности во Вступлении.

Названия Worlds Without Number и Sine Nomine Publishing принадлежат их правообладателям. Настоящее издание не является официальным продуктом Sine Nomine Publishing и не одобрено ею.

Бёрстка: А5, гарнитура Alegreya и Alegreya SC (SIL Open Font License).

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	4
Зачем нужен этот документ	4
Замечание об одобрении	5
Что вам разрешено	5
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	7
Характеристики	7
Навыки	8
Происхождения	11
Классы	12
Список классов	14
Фокусы	90
Завершающие шаги создания персонажа	103
ПРАВИЛА ИГРЫ	107
Сцены, раунды и ходы	107
Спасброски	108
Проверки навыков	108
Бой	110
Раны, лечение и Системная нагрузка	119
Погони и преследование	121
Развитие персонажа	123
Изготовление и модификация снаряжения	126
Загруженность	129
Падение и другие опасности	130

Путешествие по суше	131
Исследование дикого края и экспедиции	133
Исследование подземелья	137
СНАРЯЖЕНИЕ, БРОНЯ И ОРУЖИЕ	141
Деньги и валюта	141
Снаряжение искателя приключений	141
Броня	146
Оружие	149
МАГИЯ И ЧТЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	154
Заклинания и Искусства	154
Подготовка и чтение заклинаний	155
Сдвоенные частичные заклинатели	157
Заклинания Высшей магии	157
Заклинания Стихийника	179
Заклинания Некроманта	184
Разработка новых заклинаний	189
Возведение Магических творений	192
Магические предметы и зачарованные сокровища	194
Создание магических предметов	195
ЧУДОВИЩА И ПРОТИВНИКИ	199
Характеристики чудовищ и NPC	199
Проверки реакции и переговоры	203
Проверки боевого духа и бегство	206
Проверки Инстинкта	207

Фракции 210

Характеристики фракций	210
Ход фракций	211
Расположение и перемещение Активов	212
Проверки атрибутов	213
Черты фракций	213
Действия хода фракций	214
Создание фракций	216
Активы Хитрости	218
Активы Мощи	222
Активы Богатства	227

Великие начинания 232

Слава	232
Определение сложности начинания	233
Определение размаха начинания	234
Определение противодействия	235
Снижение сложности	237
Достижение цели	239
Магические начинания	240
Великие начинания и существующие фракции	241
Фракции под управлением игроков и Великие начинания	241

ВСТУПЛЕНИЕ

Этот документ служит справочником для разработчиков игр, желающих выпускать ролевые игры на механиках фэнтези-НРИ Worlds Without Number. Он не призван заменить бесплатную PDF-версию игры как источник для игроков или иной справочник, поэтому в нём почти нет примеров и других пояснений, а его оформление не рассчитано на использование за игровым столом.

Вместо этого он должен дать другим разработчикам НРИ документ, в котором прямо указано то, что я считаю свободно используемыми игровыми механиками или описательным текстом, не требующим значительного творческого вклада.

В отношении этого документа авторское право и связанные с ним права отменены посредством СС0; краткое изложение этого отказа от прав — по адресу <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>, а сам юридический текст — по адресу <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode>.

Я не могу давать читателю юридических советов, но привожу это вступление как изложение моей позиции простым языком.

ЗАЧЕМ НУЖЕН ЭТОТ ДОКУМЕНТ

Насколько я понимаю, единственное право, которое даёт нижеследующий документ и которого у пользователя ещё не было, — это право дословно использовать его текст в коммерческом продукте. Поскольку игровые механики не могут быть защищены авторским правом, я всегда считал справедливым и разумным, чтобы другие разработчики воспроизводили механики моих игр в своих целях, и нижеследующий документ просто ясно определяет, что именно я считаю такими незащищёнными механиками.

Вместе с этими механиками здесь изложены очевидные производные от них идеи — кости урона оружия, конкретная компоновка таблиц и прочие детали реализации, — чтобы было ясно: я не претендую ни на какое юридическое или моральное право ограничивать их использование.

Кое-какое содержимое — например, конкретные названия заклинаний или Искусств — можно было бы считать слишком оригинальным по форме для сво-

бодного копирования. Но у меня нет никакого желания вынуждать других разработчиков переделывать десятки заклинаний и способностей лишь ради того, чтобы не использовать прежнее название, поэтому я намеренно поместил эти названия заклинаний и другой конкретный текст в этот документ.

ЗАМЕЧАНИЕ ОБ ОДОБРЕНИИ

Поскольку нижеследующий документ заявлен на условиях ССо, у меня нет совершенно никакого права редактировать или одобрять материалы, созданные на его основе, контролировать их выпуск или ограничивать их использование. Хотя у меня могут быть личные мнения о продуктах, производных от этого документа, их нельзя представлять как официальные продукты Sine Nomine Publishing или продукты, одобренные издательством, и не следует предполагать мою поддержку чего-либо созданного. Разработчики могут создавать что хотят, и я не имею и не желаю иметь никакой возможности это контролировать.

ЧТО ВАМ РАЗРЕШЕНО

Хотя часть способов использования подразумевается самим заявлением ССо, я перечисляю некоторые из них здесь простым языком — ради ясности. Эти способы использования относятся как к личному, так и к коммерческому использованию нижеследующего документа, будь то настольные НРИ, VTT, онлайн-утилиты, компьютерные игры или любая другая работа.

- Вы можете дословно копировать любой текст из нижеследующего документа для своих продуктов, включая таблицы и их содержимое.
- Вы можете копировать, перерабатывать, изменять или расширять любое содержимое нижеследующего документа в своих продуктах.
- Вы можете публиковать продукты, производные от нижеследующего документа, не указывая ни меня, ни этот документ, поскольку я отказываюсь от всех моральных прав на него в той мере, в какой это допускается законом.
- Вам не нужно выпускать свои продукты по заявлению ССо или по какой-либо другой лицензии.
- Вы можете прямо заявлять в рекламе, что ваши продукты совместимы с Worlds Without Number или другими НРИ Sine Nomine, если, по вашему мнению, продукт совместим.
- Вы не можете представлять свои продукты как «официальную» продукцию Sine Nomine или как иным образом лицензированные, произведённые, связанные с Sine Nomine Publishing или одобренные ею.

- Вы не можете воспроизводить текст или материал сеттинга, включённый в бесплатную или делюкс-версию игры Worlds Without Number, но не включённый в нижеследующий документ. Детали сеттинга — такие как сеттинг по умолчанию, Последняя Земля в её описанном виде или отдельные NPC, места или события — сохраняются как интеллектуальная собственность и намеренно не включены в нижеследующий текст, как и большая часть инструментов Мастера и прочего нетривиального творческого содержимого. Эти элементы — настоящие творческие произведения, и потому я не считаю их свободными для общего публичного использования. Обратите внимание: это не относится к базовым концепциям, лежащим в основе инструментов Мастера; например, хотя текст моих мировых тегов я оставляю за собой, я не возражаю, чтобы кто-то другой написал свои собственные теги с той же структурой «враг/друг/осложнение/вещь/место» или создал таблицы одного броска со своим текстом.

Кевин Кроуфорд, 13 марта 2024

1.0.0

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1.1.0 ХАРАКТЕРИСТИКИ

У персонажа шесть характеристик со значениями от 3 до 18 — от минимума, при котором персонажем ещё можно играть, до предела обычных человеческих возможностей.

Три из них — физические. Сила отвечает за физическую мощь, ближний бой, переноску снаряжения и грубую силу. Ловкость — за скорость, уклонение, ловкость рук, время реакции и боевую инициативу. Телосложение — за выносливость, стойкость к ранам и способность переносить большие объёмы магического исцеления.

Три характеристики — ментальные. Интеллект отвечает за память, рассуждение, технические навыки и общую образованность. Мудрость — за наблюдательность, здравые суждения, умение оценивать обстановку и интуицию. Харизма — за умение командовать, очаровывать, привлекать внимание и добиваться, чтобы тебя принимали всерьёз.

У NPC характеристик обычно нет. При необходимости Мастер может назначить их по своему усмотрению, но, как правило, считается, что значения у них средние, — если это вообще когда-нибудь понадобится.

1.1.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Чтобы получить шесть характеристик, игрок бросает 3d6 по порядку, по разу на каждую. В любой момент создания персонажа до раздела 1.5.0 игрок может заменить одно выпавшее значение на 14.

По желанию игрок может вместо бросков распределить между характеристиками следующий набор значений: 14, 12, 11, 10, 9 и 7 — как ему угодно. Если использован набор, заменить значение на 14 позже уже нельзя.

1.1.2 МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

У каждой характеристики есть модификатор, обычно в пределах от -2 до +2. Он добавляется к проверкам навыков, броскам атаки, броскам урона, урону Шока и к порогам соответствующих спасбросков.