



Град Удбы

Давид Пиньедоли

Давид Пиньедоли
Град Иуды. Ролевая игра
в жанре темного фэнтези

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=25199583

ISBN 9785448541018

Аннотация

«Град Иуды» – это игра в жанре темного фэнтези на основе механики игры «Постапокалипсис». В центре игры – Братство наемников Железного кулака. Они действуют в Граде Иуды – воображаемом Иерусалиме периода Средневековья. Железный Кулак занимается сражением с чудовищами и захватчиками, спасением людей, сопровождением купцов, шпионажем и т. д. Персонажи начнут игру членами Железного Кулака, но игре совсем не обязательно ограничиваться заданиями ордена. В дальнейшем они сами изберут свою судьбу.

Содержание

Предисловие	9
Предисловие к русскоязычному изданию	10
Контакты	11
Лицензирование	12
Предупреждение	13
Влияние	14
Иллюстрации	16
Помощники	17
Ранние плейтестеры	18
Зачем мы играем	19
Эта игра	21
О чем эта игра	24
Введение	27
Мир	29
Христос и Иуда	30
Крестовые походы	31
Железный кулак	33
Дела Братства	34
Религия персонажа	35
Буклеты персонажей	36
Железная цепь	38
Задания	39
Война двух религий	40

Христос и стабильность	42
Церковь и крестовые походы	43
Раскол	43
Об Иуде	45
Символы Иуды	46
Железный мир	48
Павшая империя	48
Борьба за власть	49
Твори историю	50
Темный и жестокий мир	51
Дворяне и простолюдины	52
Вопросы пола	54
Мастер и игроки	56
Сотрудничество и отношение	56
Что делают игроки	57
Что делаешь ты, Мастер	58
Мастерский подход	59
За столом	60
Я игрок и я ничего не понял	61
Я Мастер, но я тоже ничего не понял	64
Коротко о главном	67
Основы механики	71
Персонажи	72
Имя и внешность	73
История	73
Братья по оружию	74

Опыт	74
Характеристики	75
Счетчики	76
Увечья и состояния	77
Снаряжение	78
Ходы	78
И еще о счетчиках	79
Значения счетчиков	80
Активация состояний	80
Развитие	82
Получение опыта	82
Развитие в сюжете	85
Доступные варианты развития	86
Особые варианты развития	88
Превосходство	91
Использование превосходства	91
Уменьшение превосходства	93
Превосходство по-своему	94
Коротко о главном	96
Ходы и броски	100
Ходы	102
Кубики и ходы	102
Ходы Мастера	103
Ходы обращены к игрокам	104
Базовые ходы	105
Прочие ходы	105

Советы о базовых ходах	106
Противостоять опасности	108
Помощь	111
Конфликт	113
Внимательность	114
Манипулировать	118
Лгать и обманывать	122
Примеры базовых ходов	124
Конец ознакомительного фрагмента.	133

Град Иуды

Ролевая игра в жанре темного фэнтези

Давид Пиньедоли

Переводчик Павел Берлин

Иллюстратор M.A.W

Иллюстратор ShadowPriest

Дизайнер обложки Павел Берлин

© Давид Пиньедоли, 2018

© Павел Берлин, перевод, 2018

© M.A.W, иллюстрации, 2018

© ShadowPriest, иллюстрации, 2018

© Павел Берлин, дизайн обложки, 2018

ISBN 978-5-4485-4101-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero



Предисловие

«Град Иуды» это игра в жанре темного фэнтези, на основе механики игры «Постапокалипсис». В центре игры – Братство Железного кулака, сомнительный орден наемников и торговцев наркотиками. Они действуют в Граде Иуды – воображаемом Иерусалиме периода Средневековья.

Железный кулак занимается как поставками наркотиков из Святой земли в Европу, так и защитой городе: выполняемые им миссии включают в себя сражения с чудовищами и захватчиками, спасение людей, сопровождение купцов, обмен товарами и информацией, шпионаж за врагами и т. д. Персонажи начнут игру наемниками, членами Железного Кулака, хотя игре совсем не обязательно быть ограниченной обычными миссиями ордена.

Предисловие к русскоязычному изданию

Добро пожаловать в град Иуды, странник!

Все началось с пары листов персонажей и туманных идей, а также потрясающего вдохновения, подаренного игровой системой «Постапокалипсис». Со временем, с помощью множества друзей со всего мира, набросок этой игры рос и развивался, пока не превратился в книгу, которую вы держите в руках. Это была моя первая попытка сделать «большую» игру и я надеюсь, что вам будет настолько же интересно в нее играть, как мне было интересно писать ее и тестировать. Я был приятно удивлен положительными отзывами небольшой первоначальной аудитории игры. А теперь, когда она переведена на русский язык, я надеюсь, что мы привлечем еще больше игроков в удивительный мир «града Иуды».

Большое спасибо за интерес к моему труду. А теперь: берите 2d6, используйте+ум и начинайте читать.

Давид Пиньедоли

Контакты

Это первая редакция «Града Иуды». Мы знаем, что пределов совершенству нет и будем рады узнать ваши идеи о том, какие улучшения нам стоит внести в эту книгу. Присылайте нам отзывы и комментарии и помогите сделать эту игру еще лучше!

Email: davide.pignedoli@gmail.com

Сайт: www.daimongames.com

Email: tcoj@safgang.ru

Сайт: www.safgang.ru

Лицензирование

© Pavel Berlin. Authorized translation of the English edition

© Davide Pignedoli. This translation is published and sold by permission of Davide Pignedoli, the owner of all rights to publish and sell the same.

Вы имеете право создавать и распространять (в том числе на коммерческой основе) собственные материалы (буклеты, приключения, новые игры) для «Града Иуды» или на основе «Града Иуды», при условии того, что дадите соответствующую ссылку на источник.

Предупреждение

«Град Иуды» это просто игра, но ее подход к вопросам насилия и религии может быть для кого-то неприемлем. Иными словами, если ты человек, которого легко оскорбляет кровопролитие и богохульство, даже просто в игре, значит эта игра не для тебя. Я сделал то, что сделал, чтобы придать игре яркости.

Все, что твой персонаж делает в игре, это выдумка. Я советую как следует подумать, прежде чем играть в эту игру, если ты не готов разделять свои личные взгляды и взгляды своего персонажа на насилие и религию.

Влияние

Это игра в жанре темного фэнтези на основе механики «Постапокалипсиса» (Apocalypse World) Винсента Бейкера.

Когда Винсент выпустил первые наброски игры «Темные века» (его собственной игры в жанре темной фэнтези) мне не хватило терпения дождаться следующей версии, и я подумал, что вполне способен создать собственную. Оказалось, что следующей версии «Темных веков» вполне стоило ждать. Однако, данные правила стали результатом почти года разработки и тестирования, и я надеюсь, что вам они понравятся. Кроме явного упоминания игрового движка «Постапокалипсис», стоит отметить и некоторые другие источники вдохновения при разработке. Возможно я что-то или кого-то по ошибке забыл и тогда я приношу свои извинения. Вот основные источники вдохновения:

- «Постапокалипсис»: потрясающая игра от Винсента Бейкера, основное вдохновение этой игры.
- «Dungeon World» адаптация «Постапокалипсиса» для жанра фэнтези
- «На раёне» игра Джеймса Маллена, подавшая идеи ходов, связанных с состоянием «проклят»
- «13th Age» подавшая идею кубика эскалации, ставшего в этой игре *превосходством*.
- «Circle Of Hands» Рона Эдвардса, которая подала идею

спецназа мира фэнтези.

- «Monster of the Week» Майкла Сэндса за идею миссий.
- «Hyborian Saga» (игра про Конана от Gavinwulf) вдохновившая некоторые буклеты.

Иллюстрации

Все силуэты в начале каждой главы правил и в буклетах созданы M.A.W. (с определенными изменениями) См. страницу M.A.W. на DeviantArt <http://mawstock.deviantart.com/>

Демоны в разделе правил о монстрах используют рисунки ShadowPriest: <http://shadowpriest.deviantart.com/>

Прочие иллюстрации в правилах являются обработкой стоковых фото и рисунков. Ко все силуэтам добавлялись средневековые изображения, рисунки и узоры.

Огромное спасибо Томми Рейберну за помощь в редактировании и верстке и за доведение до ума некоторых рисунков; он очень помог придать этим правилам нужную форму!

Помощники

С самого начала разработки несколько человек очень сильно помогли мне конструктивными отзывами, поощрением, очень полезными советами и идеями. Большое им спасибо:

- Полу Тальесину за идею ходов урона и прочего.
- Дэвиду Бергу за комментарии о различных счетчиках.
- Томми Рейберну (revel911 на story-games) за то, что он настоял на объединении Припасов и Зарядов, за поддержку в оформлении и за то, что верил в проект с самого начала.
- Андреа Моньону aka Fealoro за помощь с ходами и общими советами по разработке; Джузеппе Мериго и Антонио Каччиоли за их предложения.
- Группе игроков в D&D Shriyash U за вдохновение в создании Князей Преисподней, вызываемых за различные степени *порчи*.
- Марко Йотти («Судья») за внимательное изучение правил и полезные советы о нескольких разделах.
- Джону Харперу за ценные советы о верстке буклетов.
- Всем, кто скачал бета-версию и, возможно, даже пожертвовал пару долларов, за то, что поверили в эту игру!

Ранние плейтестеры

Также спасибо всем, кто тестировал различные бета-версии игры:

- Андреа Моньону aka Fealoro, Джузерре Мериго aka Palin, Антонио Каччиоли
- Группе игроков в D&D Shriyash U
- Ричарду Сардинасу, Рэю и Фреду и Эдриану
- Джулиано Гандольфи и Филиппо Роси
- Томмазо и Андреа Марион; Кьяре Феретти, Виттории Валенте, Фабио Брунетто

• Анри де Вьев, Делосу Адамски, Ричарду Робертсону, Петру Д.

Зачем мы играем

Мы садимся за стол, играть в эту игру, чтобы получать удовольствие. Это удовольствие может быть разным: изучение мира игры, знакомство с новыми местами и людьми, преодоление препятствие, победы в битвах, выполнение миссий и усиление своего персонажа. Но главное удовольствие – это создание совместного сюжета.

Поэтому помни, что играешь своим персонажем не для того, чтобы победить в воображаемом конкурсе, а чтобы максимально раскрыть его потенциал. Воспринимай своего персонажа как книгу: ты одновременно и главный герой, и читатель. Если персонаж книги всегда добивается успеха, всегда делает все правильно, читателю будет довольно скучно.

Вместо этого думай о возможных проблемах и не беги от них. Тебе естественно захочется использовать все сильные стороны своего персонажа, но постарайся не упускать из виду и его темную сторону, его слабости, и подкинуть их в костер драмы.

Как Мастер, поступай также: ищи шанс дать персонажам возможность блеснуть или так или иначе сыграть центральную роль в сюжете. Это не история о неких более серьезных событиях, в которой персонажи – ничего не значащие пешки. Персонажи могут быть пешками, но в таком случае

ты вместе с игроками рассказываешь историю именно этих, а не каких-то других пешек.

Эта игра

«Град Иуды» это ролевая игра: если вы еще не знаете, что это такое, то, вкратце, ролевая игра – это совместное рассказывание истории. Результат ролевой игры можно представить себе, как роман или сборник коротких рассказов (с общими персонажами), а может быть, как телесериал.

Но важно то, как вы это делаете. В настольных ролевых играх, таких как эта, у вас нет компьютера, телевизора или книги, которая проводит вас и ваших друзей через различные приключения. Все что у вас есть, это пачка листов бумаги, игральные кости, карандаши и очень богатое воображение. И самое главное – беседа. Вы много говорите и то, что вы говорите, фильтруясь через правила игры, становится сюжетом – историей, которую вы вместе строите за столом и переживаете в своем воображении.

В истории участвуют все. То, что говорят игроки – реальные люди за столом – находит свое отражение в сюжете, влияет на выдуманных персонажей и на события истории.

Никто не может полностью контролировать сюжет и не обладает над ним абсолютной властью. Каждый из вас контролирует определенные аспекты – например, говорит, что пытается сделать его персонаж и что он в этот момент чувствует – но никто не контролирует всего. У беседы всегда как минимум две стороны, если не больше. Один и тот же чело-

век не может представить проблему, а потом объявить ее решение; один и тот же человек не может задать вопрос и дать на него ответ.

Основной элемент ролевой игры – это то, что мы называем общим воображаемым пространством: история, которую вы рассказываете с помощью выбранных вами персонажей. Это воображаемое пространство общее для всех участников: именно это делает игру интересной. Принимая то, что скажут другие, совместно строя повествование, создавая драму или конфликт, используя детали, предоставленные другими, и работая с ними, мы вносим вклад в создание великолепного сюжета. Иногда тебе может показаться, что контроль над всем – над своим персонажем и его врагом, над испытанием и его разрешением – будет гораздо полезнее для сюжета. Этого не будет.

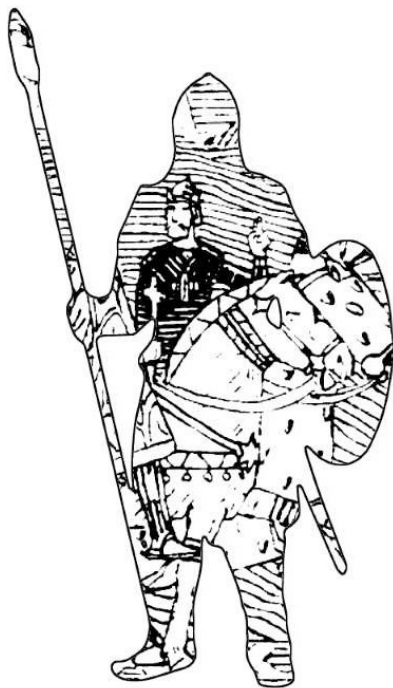
За столом сидят и другие люди, и суть игры в том, чтобы в беседе участвовали все; истинная жемчужина игры – это сотрудничество.

Тем не менее «Град Иуды» использует обычную схему ролевых игр: есть один Мастер (Ведущий), который занимается миром, персонажами Мастера (ПМами), монстрами, чудовищами и т. д. Все остальные – их обычно называют игроками – будут управлять персонажами игроков или просто персонажами. Персонажи – это главные герои нашей истории. Каждый игрок выберет одного персонажа; создаст определенные детали (например, краткую биографию или меха-

нический элемент вроде значения характеристики), а затем, в процессе игры, будет этого персонажа изображать.

О чем эта игра

«Град Иуды» это ролевая игра в жанре фэнтези, действие которой происходит в воображаемых Средних веках. Она позволяет игрокам сыграть роль могущественных воителей, темных колдунов, мрачных убийц и т. д. Игра предлагает готовый мир, некоторые элементы которого заданы заранее и очень важны, например, стартовая локация, определенный подход к религии и колдовству, орден наемников, членами которого являются персонажи и набор чудовищ и демонов, с которыми персонажи могут столкнуться.



Все эти элементы доступны Мастеру и игрокам, как и набор правил, регулирующий сюжетный исход беседы. Основная цель игры, как уже было сказано, получать удовольствие – и иногда переживать определенную долю злости, отчаяния, боли и т.д., также, как когда мы смотрим фильм или читаем книгу. Но помни, что это просто игра, просто история и старайся не выглядеть смешно из-за того, что слишком

серьезно это воспринимаешь.

Независимо от того, будешь ли ты Мастером или игроком со своим персонажем, вы будете рассказывать историю группы средневековых наемников в темном и жестоком воображаемом Иерусалиме – Граде Иуды. Ты узнаешь, почему твой персонаж оказался в этом городе, ты будешь выполнять задания Железного Кулака – ордена наемников – ты будешь сражаться с чудовищами и демонами, а очень часто – с людьми. Ты будешь принимать трудные решения и иногда бороться за то, чтобы выжить и увидеть рассвет.

Игровые материалы и мир предоставлены тебе в качестве инструментов, которые должны помочь рассказать качественные истории о ваших персонажах, но что делать кроме использования правил? Правила и процедуры игры – это как инструкции и инструменты для создания сцен, но как из сцен и бросков кубиков сделать сюжет? Для этого вы все должны воспринять дух игры: играть вместе, действовать сообща. Вы – часть команды. Даже если ваши персонажи сражаются друг с другом, вы сами совместно работаете над захватывающей историей. Различие целей и сражение друг с другом не разрушит игру: все это часть сюжета.

Введение



Мир

Град Иуды – это Иерусалим. Расположенный в темном воображаемом Средневековье, населенный таинственными культами и захватчиками из Европы, окруженный демонами и чудовищами и пронизанный злобной мощью колдовства.

Приключения должны происходить в самом городе, в его дворцах, фортах и на улицах, или в ближайшем окружении, в деревнях, городах, диких лесах и пустынях, в портах и на морском побережье. Иногда вы можете отправиться в далекие и таинственные регионы на востоке, в леса на севере, в пустыни на юге, а может быть даже в Европу, но Иерусалим остается центром всего.

Железный мир темен и жесток; выбрось из головы красивые фантазии, могучих героев и истории о благородных рыцарях, и начни с чистого листа.

Лучше задумайся о нищих деревнях, каменистых пустынях и тощих животных, о грязи и крови, о мечах и топорах, о солдатах и наемниках.

Подумай о неприветливых городах и закрытых от чужаков поселениях, небезопасных дорогах и деревнях, мучимых войной и нищетой, думай о долгих маршах по враждебной территории, об укрепленных городах в осаде, о морских портах, полных кораблей, которые везут новых воинов из Европы.

Вспомни о холодных замках севера, о пылающих пустынях юга, представь себе жестоких стражников и солдат, исполняющих приказы амбициозных и жадных дворян.

Не забудь и о темных лесах, где обитают таинственные и лютые чудовища, о пещерах зла, переполненных демонами, которых едва сдерживают уже почти сломанные печати и о забытых колдунах, пытающихся освободить эти силы зла.

Рыцари здесь встречаются редко, а когда сражаешься за собственную жизнь о кодексе чести приходится забыть.

Это темные времена и жизнь тяжела, как для воинов, так и для крестьян.

Христос и Иуда

После падения Римской империи большая часть населения Европы постепенно перешла в новую христианскую веру. Процесс был медленным, и старые языческие традиции до сих пор живы в небольших отдаленных анклавах или в домах дворян, закрытых для посторонних. Однако большинство дворян и крестьян различных королевств Западной Европы клянутся в верности Риму и Папе. Из пяти важнейших христианских патриархий – Антиохийской, Александрийской, Константинопольской, Римской и Иерусалимской – силу набирает Римское папство. Набирает, благодаря крестовым походам и крепким связям с благородными домами.

Тем временем в Святой земле, столетиями копила силы отдельная от христиан секта – искарियोты. Они заявляют, что следуют учению Иуды Искарियोта, апостола, который собрал армию против римлян после распятия Христа. Иуда стал символом новой эры – почти столь же мощным, как Христос – для бедных и угнетенных, для тех, кто сражается с нынешним устройством общества и властью дворянства.

Обрати внимание, что искарियोты – это не христиане, а отдельное религиозное течение. На самом деле они постоянно, более-менее открыто, борются между собой за контроль над Святой землей.

Крестовые походы

Крестовые походы – это основная причина появления персонажей в Иерусалиме: может быть они последовали призыву Папы к воинам веры завоевать Святую Землю; они могут сражаться во имя Иуды и угнетенных, надеясь создать новый, честный социальный строй вдали от Европы; а могут и просто искать богатства, приключений, искупления, славы, отмщения или достойной смерти.

Иерусалимское царство поднимается из пепла последнего крестового похода: стены города крепки и пора сместить баланс сил в свою пользу или же просто использовать время перемен ради материальной выгоды. У этого города два имени: Иерусалим для христиан и Град Иуды для искарियोтов.

И у него две души – а может и больше.

Эта книга не говорит против кого ведутся крестовые походы: воины из Европы вполне могут действовать против последователей Книги «К» – местной империи, подобной исламу – или это может быть война между христианами и искириотами или битва против таинственных темных сил. Решать вам.

Это одна из тех вещей, которые Мастер и игроки определят или узнают в ходе самой игры. Для упрощения можно сказать, что Христова церковь сражалась против последователей Книги «К», чтобы завоевать Иерусалим в имя христианской веры, а искириоты к тому времени уже присутствовали в регионе, но особой военной мощью не обладали. Это будет очень похоже на «настоящую историю».

Но если хотите сделать все поинтереснее, игроки могут получить возможность узнать правду о крестовых походах во время игры – и даже поспорить о ней.

Задумайтесь об этом: персонажи – воины и, за исключением колдуна, священника и, может быть, лидера, образованностью не отличаются. Они пришли в Святую землю, чтобы сражаться за отряд наемников – сами же они, скорее всего, не крестоносцы – и оказались между трех воюющих религий. Каждая фракция в Иерусалиме заявляет о своей правоте и о том, что с ними бог. В таком случае конфликтующие притязания на право власти над Градом Иуды и Святой землей станут частью самой игры.

Железный кулак

Железный кулак – это орден наемников, братство и гильдия, который связывает людей разного происхождения и разных ремесел: купцов с воинами, капитанов кораблей с дворянами и т. д. Готовый к найму кем угодно, от простолюдинов до дворян, Железный кулак – это организация, которую знают повсеместно и иногда боятся, но редко уважают или любят.

Персонажи вступили в Железный кулак – в Братство, как называют его члены организации – совсем недавно. У каждого есть свое происхождение, своя история и свои мотивации. В начале игры все персонажи тем или иным образом друга друга знают; кто-то, возможно, лучше, кто-то только по имени и репутации, но так или иначе: они все члены Железного кулака.

Основная штаб-квартира находится в Европе, но недавно Братство создало форт и в сердце Иерусалима. Многие его воины сыграли свою роль в крестовых походах и последней осаде Иерусалима. Братство знаменито, хотя не всегда уважаемо, поскольку работает и на Культ Иуды и на Церковь Христову и принимает в свои ряды людей любой веры и любого происхождения.

Дела Братства

По традиции основное дело Братства делается при помощи клинка: его нанимают дворяне и крестьяне, бедные и богатые – в качестве наемников, командиров, телохранителей, охотников на чудовищ и т. д.

Но с подъемом Культа Иуды орден создал новый торговый путь между Святой Землей и Европой. Официально Железный кулак возит священные реликвии. На самом же деле Братство торгует опиумом для Церкви Иудиной, возя наркотик из Святой Земли в Европу.

Там бунтари-искариоты используют опиум в своих церемониях и ритуалах, и большой спрос на наркотик служит отличным источником дохода Братства.

В настоящее время Железный кулак занимается двумя конфликтующими направлениями в своих делах. С одной стороны, они главные торговцы опиумом в Европе, а опиум используется Культom Иуды, который угрожает текущей политической ситуации и грозит опрокинуть общественный порядок.

Эта торговля, хотя официально и не является противозаконной, явно идет против Церкви Христовой и местного дворянства, которые часто натравливают пиратов на корабли Железного кулака.

С другой стороны, Братство твердо обосновалось в Евро-

пе, где продает свои услуги, защищая дворян и местное население, зачастую в полном согласии с Церковью Христовой. Возможно, в рядах самого Железного кулака существуют разногласия на тему того, какое направление деятельности предпочесть.

Такие конфликты могут стать важным материалом для изучения в ходе игры.

Религия персонажа

За исключением священника, который изначально создан искарриотом, персонажи могут принадлежать к любой национальности или религии: игроки заносят эту информацию в соответствующие места на своих листах. Обратите внимание на то, что национальность, религия или социальный статус до вступления в ряды Железного кулака не сильно влияют на положение внутри Братства.

Братство – это деловое предприятие, оно оказывает поддержку своим членам на ключевых постах, пытается контролировать политику города, вымогает платежи, устанавливает собственные законы, предлагает наемников на продажу, но мало интересуется дебатами о земле, правах крови и теологии.

Тем не менее подобные элементы происхождения наверняка всплывут во время игры, как источник личных споров и конфликтов, когда Мастер и игроки посчитают, что

это важно. Персонажи – или Мастер через своих персонажей – может использовать религиозную веру, предков, кровные права и т.д., как ключ к альянсам и соперничеству, поддержке и противостоянию.

Хотя Железный кулак не приветствует подобные конфликты в своих рядах, они все равно случаются.

Буклеты персонажей

Здесь приведен список доступных буклетов: каждый игрок выбирает себе один в начале игры. Буклеты есть в конце этой книги, а также их можно бесплатно скачать с нашего сайта. В бесплатном файле их удобнее печатать.

Цирюльник: это целитель группы. Хотя он умеет сражаться, главная его роль – это поддержка.

Всадник: это рыцарь, в группе он лучше всего сражается и использует свой потенциал, находясь в седле.

Охотник: он выслеживает чудовищ, и он тот, кто отлично знает глушь и ее обитателей.

Священник: (Иуды) моральный ориентир, исповедник и духовный лидер группы.

Лидер: высокорожденный член группы, планирующий занять руководящий пост.

Налетчик: его сила – это банда, которую он ведет за собой. Он тот, кто готов запачкать руки – и душу.

Разведчик: в группе он играет роль убийцы и шпиона, и лучше всего действует в городе.

Наемник: это могучий и негибемый, но скрытный и одинокий воитель.

Ветеран: опытный и находчивый боец, прошедший немало полей сражений.

Колдун: эксперт в колдовстве, обладающий доступом к могущественной магии.

Помните, что группа ваших персонажей может состоять из искириотов, христиан, атеистов, агностиков, анимистов и т. д. За исключением священника, персонаж по сути может принадлежать к любой религии и иметь любое происхождение. Естественно это ведет к потенциальным конфликтам и интересным поворотам в игре.

Однако, хотя в рядах Железного кулака можно встретить и христиан, и искириотов, буклет священника делает его

именно искариотом. Это сделано потому что Церковь Христова – элемент стабильности в фантастическом мире игры, в то время как искариоты воплощают революционные силы, которые приносят в сюжет более интересные повороты.

Кроме того, священство Церкви Христовой состоит исключительно из мужчин, а Церковь Иуды не запрещает мужчинам или женщинам какие бы то ни было посты в церковной иерархии – что делает священника женского пола доступным персонажем только для искариотов.

Железная цепь

Железный кулак использует железную цепь для обозначения положения в рядах Братства; чем длиннее цепь, тем выше положение в ордене. Принеся клятву Железному кулаку, рекрут получает железное кольцо. Получив задание, член ордена получает еще одно кольцо, а в случае успешного его выполнения – еще одно. Из этих колец, по мере их получения, сковывается цепь.

За отказ от задания член Братства лишается кольца и еще одно кольцо могут отнять за серьезное нарушение субординации и прочие инциденты – суд здесь скорый и не всегда правый. Член Братства, лишившийся всех колец навсегда из него изгоняется.

Собрав двадцать и более колец, член Братства получает титул магистра (маэстро), равный армейскому офицеру. Все

магистры равны, но более длинная цепь опять же предполагает более привилегированное положение. Став магистром, член Братства может принимать участие в ежегодном голосовании на выборах девяти старших командиров, именуемых цезарями (кесарями), или выставить свою кандидатуру.

Члены Железного кулака зачастую путешествуют и выполняют задания в отсутствие магистра. В таких случаях одного из них назначают временным командиром: это дает ему власть, но только над членами этой группы. Все члены Братства обязаны подчиняться Девяти цезарям, затем целям задания, а затем магистрам в порядке количества колец в их цепи. Выполнение задания всегда важнее жизни одного члена Братства.

Задания

Наемников Железного кулака нанимают через магистров и член Братства не может принять задание без одобрения магистра, а также не имеет права обсуждать его цену, кроме как в исключительных обстоятельствах. Клиенты бывают самые разные: от бедных крестьян, отдающих последние деньги до очень и очень богатых дворян и купцов.

Обычно плата пропорциональна тому, что может позволить себе наниматель: к примеру, дворянин или купец заплатит больше, чем простолюдин. Однако, нанять члена Железного кулака – удовольствие не из дешевых и именно поэтому

они всегда делают все, чтобы добиться успеха. Если задание требует путешествия или длится долго, сверх обычной платы чаще всего берется плата за питание и постой для людей и лошадей.

Миссии бывают самые разные, но зачастую связаны с грязными или рискованными делами, на которые не пойдут другие наемники или одиночки. К примеру, они могут быть связаны с чудовищами и прочими сверхъестественными угрозами, колдовством, вторжениями, спасательными операциями, охотой за сокровищами, эскортом, защитой, брошенными деревнями, темными лесами, покинутыми замкам и т. п.

Война двух религий

В игре, в качестве центральных ключевых элементов будут присутствовать две религии: Церковь Христова и искарियोты. Сделай эти две религии важными, но постарайся, чтобы они выглядели воображаемыми и фантастическими, чтобы все за столом могли воспринимать их как выдумку, не считая их «слишком настоящими» или историчными.

Христиане и искарियोты воплощают собой различные, противоборствующие философии; поэтому у тебя будет много материалов для стычек и приключений.



Из этих двух религий проще всего будет изобразить христианство, поскольку на эту тему есть много справочного материала: достаточно взять средневековую церковь и сделать ее еще более жестокой, темной и безжалостной.

На следующих страницах есть некоторые советы о культуре Иуды, но лучше, если подробности об этой религии вы сами вместе придумаете в ходе игры: они могут оказаться худшим злом, чем христиане или гораздо лучшей альтернативой. А может быть, чем-то средним. Используй свое воображение и воображение игроков, чтобы подогнать ее под со-

бытия вашего сюжета, вместо того, чтобы следовать готовым шаблонам.

Христос и стабильность

В тяжелые столетия, которые предшествовали Западной Римской империи и последовали за ней, большая часть граждан Рима избрала своим новым богом Христа. Каким-то образом создание новой государственной религии обеспечило своего рода преемственность с павшей империей.

Если религия искиариотов склонна к бунтарству и агрессивности, то Церковь Христова чаще всего сосуществует с местной политической властью, к обоюдной выгоде. Это церковь, воплощающая собой стабильность; многие неустойчивые монархии и дворянство нарождающейся феодальной системы ищут одобрения этой религии.

Конечно, крепкие связи между Церковью Христовой и дворянством вызывают немало трения, но обе стороны стараются получить максимальную выгоду от взаимной поддержки. Зачастую дворяне пытаются заполучить важные духовные роли, а высокопоставленные прелаты вмешиваются в политику, в распределение земель, вплоть до Папы, который часто восседает с королями и постоянно строит заговоры с ними и против них.

Священство Христа часто носит белые или коричневые одежды, богато и символично украшенные. У высшего свя-

щенства – епископов, кардиналов и пап – они более красивы и изысканы. Самый распространенный символ – это конечно крест (символ жертвы Христа) но есть и иные святые символы, зачастую унаследованные от язычества и включенные в христианство. В их числе солнце, звезды, глаз, треугольник и т. д.

Церковь и крестовые походы

Церковь делится на несколько уровней иерархии и различные ордена, зачастую конфликтующие друг с другом, иногда в силу вопросов теологии, а иногда просто состязаясь за власть. Ее сложность делает ее стабильной, прочной организацией, но она медленно реагирует и адаптируется и в равной степени подвержена опасности и от внешних врагов, и от внутренних распрей.

Крестовые походы были организованы для обретения контроля над Святой землей и Святым городом, Иерусалимом, для противостояния растущей важности искириотов и расширению последователей Книги «К». Также в ходе крестовых походов были основаны несколько орденов воинов-монахов, таких как Орден рыцарей св. Иоанна.

Раскол

Изначально христиане и искириоты были крепко связаны:

оба культа были новшеством в сравнении со старой римской религией, оба заполнили пустоту в павшей империи и отражали разные аспекты личности Христа. Но если христиане верили в божественную природу Христа, то искарियोты подвергали ее сомнению, считая Христа просто пророком.

Вместо этого искарियोты стали почитать самого Иуду, человека, сражавшегося с империей. Возник раскол, быстро обернувшийся открытой войной. В настоящее время у обеих церквей есть военные крепости и связи с дворянством Святой земли, а также важные интересы в крестовых походах.

В основе конфликта, естественно лежит Святая земля, но в Европе тоже происходят более мелкие стычки. Иногда такие стычки бывают открытыми, когда священство обеих религий призывает местное население взяться за оружие против соперников. Но чаще оба культа противостоят друг другу через политику или в ходе войн, ведущихся по якобы другим причинам. Пока что никто не добился значительного перевеса и окончательный исход борьбы неясен, особенно теперь, когда последователи Книги «К» угрожают и христианам, и искарियोтам.

Отыгрывая две эти религии, помни о том, что искарियोты не признают божественной природы Христа и этого достаточно, чтобы сделать их еретиками в глазах Церкви Христовой. Христиане не стремятся к миру с искарियोтами – они готовы на вооруженное перемирие, но не более.

Искарियोты, в свою очередь, считают дворянство и Цер-

ковь Христову символами угнетения своих последователей, так что им тоже мало проку в мире, потому что мир означает сохранение текущего баланса сил.

Об Иуде

Иуда был одним из тех, кто около тысячи лет назад последовал за Христом, когда этот пророк появился в Палестине. Регион находился под властью Рима и римский прокуратор, опасаясь бунта, приговорил Христа к смерти.

Когда римляне распяли пророка, Иуда во имя Христа собрал армию против захватчиков. Он привел эту армию во дворец прокуратора и вырезал его семью и весь гарнизон. Сам Пилат успел скрыться и сохранил контроль над местными римскими легионами.

Несколько лет по всему региону бушевала война и римляне были почти изгнаны из Палестины. В конечном итоге Иуда был побежден империей и лично повешен самим Пилатом.

Несмотря на поражение, Иуда стал символом новой эры для бедных и угнетенных, для тех, кто сражался с властью Рима. Столетиями в культ Иуды стекалось все больше простолудинов, рабов и беднейших членов общества.

Сейчас, в Средневековье, культ Иуды стал символом борьбы против устоявшегося социального строя и власти дворянства.

Символы Иуды

В основном священники Иуды носят черные одеяния, иногда коричневые и серые, а на шее – тонкую веревку, завязанную петлей: символ смерти Иуды, как крест у христиан.

У их одеяний широкие рукава и большие капюшоны и они почти никак не украшены. Иногда их принимают за христианских монахов и на самом деле их борьба с дворянами и богатой, развращенной Церковью Христа привлекает многих молодых христианских монахов, жаждущих вернуться к истокам более чистой и простой версии их веры.

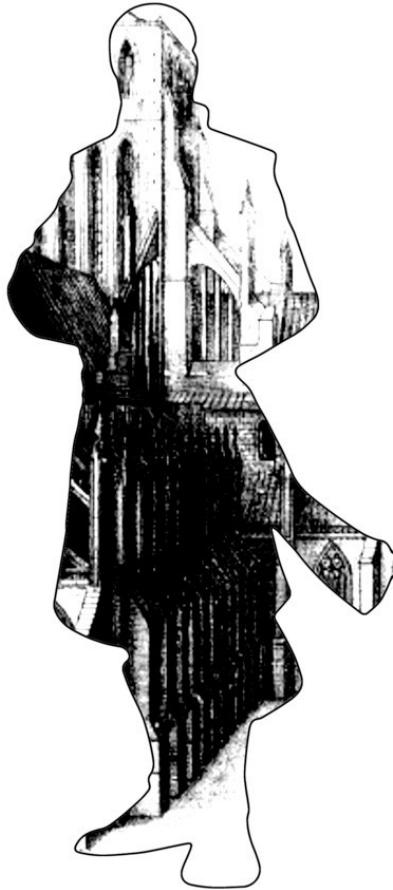
Очень распространены тайные церемонии посвящения и многие из последователей культа часто употребляют опиум, который везут с Востока.

Считается, что наркотик позволяет узреть ангелов и даже самого Иуду. Потому между этой религией и торговлей опиумом существует прочная связь, что в свою очередь, связывает эту религию бедных с богатыми купцами и торговцами.

Вводя в игру искарियों, помни, что они не входят в официальную Церковь Христа: они не верят в божественную природу Христа и почитают Иуду не богом, а важным пророком. Священники Иуды громко проповедуют новый мировой порядок, их несет за собой ветер перемен, от них пахнет беспорядками и бунтарством.

Из-за своих верований члены культа Иуды не имеют

строгой организации и считаются равными перед Богом и людьми. Однако культ с огромным уважением относится к старшим его членам, доказавшим верность идеям.



Железный мир

Начните игру в Иерусалиме: в Святой земле, в центре столкновения между христианами и искарриотами, там, где Железный кулак сделал свою самую большую ставку. Думай о Граде Иуды как о центре региона, в котором римляне смешались с местными и куда теперь прибыли европейцы: городе, ставший центром торговли и военного дела.

Если хотите, вы можете играть и в Европе, но лучше будет отправиться на Ближний Восток, подальше от стандартных клише жанра фэнтези.

Представь себе Средние века, темное колдовство и суеверия которых стали реальностью; где оживают кошмары, где назвав зверя, ты можешь его накликать, а имя демона усиливает власть над ним. Представь себе мир, в котором на магии всегда лежит темная печать и в котором герои, запятнанные этой силой – единственные, кто сражается против еще большего зла.

На следующих страницах ты найдешь несколько советов об изображении мира игры и его истории.

Павшая империя

Римская империя пала после вторжения варваров, также, как это случилось в нашем реальном мире. Ее наследие –

это архитектура и дороги, кое-какие способы ведения войны, ностальгия по древнему величию ее политики и конечно же остатки ее некогда великой культуры.

Кстати, знание римской культуры и латинского языка довольно распространено среди дворянства. Умение читать, писать и говорить на латыни и знакомство с классическими текстами – это, возможно, главный признак благородного происхождения или церковной карьеры.

Борьба за власть

В Европе, из праха империи восстали несколько разных королевств: некоторыми правят захватчики или варвары, население других смешанное, кое-какие из них сохранили крепкие связи с павшей Римской империей, но связи порочные и извращенные.

Появилась феодальная система, взявшая свое начало в старых границах империи и затем ставшая самой распространенным политическим устройством и в более отдаленных областях. В некоторых случаях феодальная система уже обзавелась порядком наследования, но в большинстве королевств земли и титулы раздает правящий монарх. Таким образом, изменение правящей монаршей семьи может очень сильно преобразовать все властные структуры.

Почти каждое королевство стремится к возвращению древнего великолепия империи, но пока ни одно не способ-

но даже как следует обезопасить свои границы, не говоря уже о захвате и удержании новых земель. Короли и дворяне в основном заботятся о безопасности, пище и местных расправах, а не об экспансии. Единственным исключением является Святая земля.

Борьба за контроль над Иерусалимом и торговыми путями Ближнего Востока – одно из важнейших занятий дворян и высшего священства; похоже, что глаза всех, кто обладает властью, прикованы к Граду Иуды. Религиозная и политическая, военная и экономическая власть зачастую так замысловато переплетены, что точные причины какой-либо войны обычно очень сложно определить. Как и ясно понять кто кому союзник и как долго продлится этот альянс. Но в эту эпоху войн последователям Иуды и Христа, возможно, придется найти способ заключить мир, чтобы противостоять иностранным захватчикам: племена монголов и варваров напирают на северные границы, таинственные армии замечены на восточных, а с юга доходят слухи о растущей силе империи Книги «К», которая несет бурю нового религиозного конфликта.

Твори историю

Подробности истории конкретного королевства или определенного региона оставлены на ваше с игроками усмотрение. Можете сами придумать детали и события, чуть-чуть

изменить реальную историю или поставить ее с ног на голову, особенно если речь идет об относительно небольшом регионе.

Попроси игроков добавить собственные подробности: можешь использовать их историю в качестве отправной точки. Пусть они опишут родные земли своих персонажей и места, которые посетили.

Есть один хороший способ: придерживаться реальной истории и географии, а потом что-то немного изменить, что-то подправить и добавить остроты описанию так, чтобы оно лучше вам подходило: используйте богов и катастрофы, чудовищ и демонов, колдовство и астрологию. Не усложняйте, чтобы любой игрок мог в это погрузиться и ознакомиться, не изучая исторические трактаты или подробные описания.

И помните о последствиях своих решений и изменений реальной истории, чтобы они не вступали в противоречие с остальным миром.

Темный и жестокий мир

Падение империи оказало влияние на повседневную жизнь каждого, будь то дворяне или крестьяне. В целом, технологии и культура соответствуют Средневековью в районе 1000 г н. э. Однако вам надо взять образ этого Средневековья, который приходит в голову и сделать его еще более темным и жестоким.

Дворяне обычно живут в замках и имениях или во дворах в укрепленных городах. Но укрепленных городов не так уж и много. Большинство людей живет в деревнях и на фермах, в простых домах, без украшений и практически без всякой защиты.

Основные дороги для путешественников и купцов остались со времен Римской империи: новые несравнимы с древними по качеству. Большая часть новой архитектуры нацелена на выживание и защиту. Кроме этого в ней нет почти ничего, не считая небольших церквей. Первые кафедральные соборы еще только закладываются, как и первые крупные монастыри, но, как и крупные города, они скорее исключение, чем правило.

Жители городов и деревень живут просто: фермеры, мастеровые, торговцы, рыбаки, все они большую часть дня посвящают работе, почти не оставляющей время на развлечения и другие дела. Дети считаются взрослыми в возрасте 14—16 лет.

Дворяне и простолюдины

В этом обществе почти нет места среднему классу: низкие по рождению классы – это как рабы и небогатые свободные граждане, фермеры и нищие, на грани голодной смерти, так и довольно зажиточные мастеровые. Некоторые купцы, очень умелые мастеровые и выдающиеся воины каким-то об-

разом находят способ подняться над остальными, не получая при этом дворянского титула. Но это исключение, а не норма.

Дворянство основано на крови: если ты знатного происхождения, значит таким ты и останешься всю жизнь, и твои дети унаследуют твой статус.

Обычно это означает быть владельцем значительного участка земли, пожалованной королем, и право собирать налоги со свободных людей, живущих в твоих владениях, и призывать их к оружию.

В свою очередь, дворянство отвечает перед дворянами более высокого положения, а те – перед королевской семьей. Важная обязанность дворян – платить налоги и принимать высоких гостей, но важнее всего их долг по первому требованию предоставлять рыцарей и солдат.

Дворянин может быть нищим, но останется дворянином, пока за ним стоит военная мощь. Лишившись и денег, и солдат, благородные семьи быстро увядают, если не найдут способ восстановить свою силу с помощью альянсов или брака. Через одно-два поколения увядающая дворянская семья превращается в обычных крестьян.



Вопросы пола

Различные этнические группы по-разному относятся к мужчинам и к женщинам, но между двумя полами существует определенное равенство. Женщины воительницы

и просто независимые женщины обычно менее распространены, чем мужчины, но не настолько необычны, чтобы вызывать подозрения или ощущать дискомфорт без сопровождения мужчин.

В реальном Средневековье это, вероятно, было не так, но для игровых целей равенство полов – это вполне приемлемое искажение истории. Это позволяет играть персонажами женского пола, которым не приходится прятаться за спиной мужчины и убирает с игрового стола возможное насилие, связанное с вопросами пола.

Если вы считаете, что игра должна отображать четкое различие между полами, обсудите это между собой и найдите решение, которое устроит всех. Это игра, а не учебник истории: поступайте, как хотите, если это всех устраивает.

То же самое относится к сексуальной ориентации и в целом к любви, влечению, сексу и связанными с ними темам: хотя разные культуры по-разному относились, к примеру, к гомосексуальности, от полного принятия до открытой ненависти, не делайте это главной темой игры – дайте каждому игроку самостоятельно определить сексуальную ориентацию персонажа.

Мастер и игроки

Ролевая игра – это совместный рассказ истории, и она построена в виде беседы. Мастер и игроки вместе проходят через приключения, играя разные роли. Мастер играет за мир и персонажей Мастера (ПМов) и контролирует большую часть этих элементов игры. Игроки отыгрывают выбранных ими ключевых персонажей, главных героев этой истории.

Но не стоит забывать, что ролевая игра это – как понятно из названия – все-таки игра: играйте в нее так, чтобы получать удовольствие. Сотрудничайте друг с другом, принимайте результаты бросков кубиков, делитесь местом в сюжете с другими игроками и вносите свой вклад в его развитие.

Сотрудничество и отношение

Сотрудничество – это очень важный компонент игры: и Мастер и игроки должны приходить на игру для того, чтобы приятно провести время и изучать фантастический мир, используя свое воображение и взаимодействие с другими участниками.

Игрок полностью контролирует то, что происходит с его персонажем, хотя существуют ограничения на то, что именно он может с ним сделать: любая серьезная ситуация обыч-

но описывается ходом, поэтому в решении о том, в каком направлении будет развиваться сюжет, используются игральные кубики, чтобы было интереснее.

Проблемы, сложности, непростой выбор – вы здесь именно ради этого. Если бы кто-то из вас хотел играть неуязвимым героем, он бы просто сказал (причем скорее всего самому себе, и никто бы его не слушал): «Я начинаю свое приключение, убиваю всех, кто стоит на пути, и побеждаю».

Звучит не очень интересно, потому что это и правда не интересно. Интересно преодолевать препятствия, влезать в неприятности и прилагать усилия или приносить жертвы ради того, чтобы чего-то добиться.

Что делают игроки

Игроки примеряют на себя роль наемников из Братства Железного кулака. Важно, чтобы они принесли за игровой стол храбрость и решительность, готовность сражаться с чудовищами и злодеями, готовность захватить то, что им нужно, даже если для этого потребуется обнажить сталь и творить колдовство.

Они выбирают буклет, создают персонажа, а потом слушают, как ты – Мастер – описываешь ситуацию.

Дальше их черед: им придется сделать свой выбор и принять то, что им в ответ подарит сюжет – и судьба.

Что делаешь ты, Мастер

Если ты собираешься быть Мастером, прежде чем садиться за стол, прочитай пару раз правила. Постарайся ознакомиться с основами: ты должен знать, когда срабатывает правило. Если забудешь какие-то детали, их можно посмотреть в книге. Первая задача Мастера – режиссировать увертюру игры: задать основы приключения и ввести в него персонажей.

Конечно, самый простой способ это сделать – просто дать им задание, используя братство Железного кулака, как инструмент, запускающий события. Подготовка к приключению не занимает много времени и не требует больших усилий: тебе не нужно детально его расписывать. Лучше всего, если ты сядешь за стол с отличным началом, крепкой зацепкой, захватывающей идеей, уже готовой динамичной сценой, в которую можно сразу же швырнуть персонажей игроков. Дальше игроки будут действовать сами.

Во время игры ты контролируешь персонажей и чудовищ – и в общем-то все прочие аспекты Железного мира, кроме самых персонажей. Твоя главная задача – дать игрокам возможность принимать решения.

Не стоит много планировать заранее. Не готовь наилучший путь или план оптимальных действий для персонажей, не привязывайся слишком сильно к своим ПМам и чудови-

щам. Чтобы это было возможно, ты должен изо всех сил стараться делать как приключение в целом, так и каждую сцену как можно более открытыми для разных исходов.

Мастерский подход

Любому понятно, что ты ведешь игру не для того, чтобы убивать персонажей. Но не повредит, если ты скажешь об этом игрокам перед началом игры. Если с персонажами случилось что-то плохое, это потому, что так диктуют правила и система, а не потому что ты такая сволочь.

Но Железный мир суров и иногда не прощает ошибок. Иногда персонажи, вероятно, будут умирать. Не на каждой встрече, но иногда – будут. Если бы такого не было, вместо хода *получить урон*, в игре был бы ход *непобедимый*: «Что бы у тебя не выпало на кубиках, ты победил».

И это было совсем не интересно. Собственно, у одного персонажа есть ход *непобедимый*. Но он работает не так.

И что же тебе, как Мастеру, делать после того, как ты все прояснил игрокам? Во-первых, садись за стол с вопросами. Садись за стол с открытым отношением к игре, будь готов к тому, что игра и игроки тебя удивят. Когда ты мысленно делаешь наброски приключения, не забудь оставить побольше пробелов, которые смогут заполнить игроки и, лучше всего, преврати идею приключения в серию вопросов, на которые и должны будут ответить персонажи.

Когда ты направляешь игру в сторону своих ожиданий, давишь или манипулируешь игроками, загоняешь приключение на рельсы, ведущие к задуманному тобой результату, ты занимаешься тяжелой и неблагодарной работой, которая превращает действия персонажей в нечто бессмысленное. Вместо этого делай сцены и приключения открытыми: подготовь ситуации и смотри, как они будут развиваться, играй, чтобы узнать, что будет, поддерживай игроков в их решениях – это не значит, что они всегда должны добиваться успеха, но они всегда должны иметь возможность попробовать.

Если ты позволишь им вместе с тобой управлять сюжетом при помощи действий персонажей, ты обнаружишь, что твоя задача стала значительно проще и интереснее, потому что ты дашь себе, Мастеру, возможность удивляться тому, в каком направлении развивается сюжет.

За столом

За столом Мастер задает основу приключения, отыгрывает всех персонажей Мастера (ПМов), чудовищ и прочих, и контролирует все, что происходит в окружающем мире. Обрати внимание, что в рамках механики «Постапокалипсиса» действия Мастера регулируются ходами – действиями, которые он может совершать для развития повествования. Эти ходы имеют четкие задачи – вывести на первый план за-

хватывающее повествование, не давать действию останавливаться и гарантировать честность игры.

Игроки, в свою очередь, отыгрывают своих персонажей, действуют сами и реагируют на действия в рамках, определяемых Мастером. Когда игрок говорит, что его персонаж что-то делает, если это действие оказывается в рамках хода, он делает бросок для этого хода и применяет результаты.

Я игрок и я ничего не понял

Если ты раньше никогда не играл в ролевую игру, ты, наверное, уже запутался. Давай попробуем объяснить попроще. Если ты игрок:

- Выбери архетип персонажа (они называются буклетами). Выбери тот, который тебе больше всего нравится и не волнуйся, когда он умрет или завершит свои дела, ты спокойно сможешь выбрать другого.
- Создай своего персонажа: все необходимые инструкции есть в разделе **руководство по созданию персонажа** (стр. 270), и Мастер поможет тебе в процессе.
- Послушай то, что Мастер расскажет о Железном мире и о конкретной ситуации или задании.
- Ты видишь мир через описания Мастера. Если что-то непонятно, задай вопрос.
- Говори, что твой персонаж думает или чувствует, но самое главное – что он делает и чего хочет добиться свои-

ми действиями. Будь решительным, не надо просто сидеть и ждать, когда что-то случится.

- Если ты считаешь, что твой персонаж, благодаря происхождению или каким-то навыкам, может что-то знать о месте, человеке или какой-то теме, так и скажи: вероятно, тебе понадобится сделать какой-то бросок, чтобы получить эти знания в рамках сюжета игры.



- Ищи вдохновения в своих ходах. Это то, что может сделать персонаж – и только этот персонаж.
- Действуй, добивайся своих целей, не бойся, если надо, обнажить меч, но не забывай и о навыках общения.
- Некоторые части игры регулируются ходами: ход применяется, когда этого требует что-то, происходящее в повест-

вовании. То есть когда твой персонаж что-то делает или, когда он оказывается в определенном состоянии.

- Когда приходит время сделать ход, ты бросаешь два кубика (это называется 2d6) и что-то прибавляешь. Обычно характеристику. Это позволяет понять, хорошо у персонажа это получилось или не очень.

- Ходы имеют определенных исходы: если получилось 10 и больше – это хорошо, если от 7 до 9 – нормально, но с осложнениями, а вот если результат 6 и меньше – это плохо. И это «плохо» может быть всех форм и расцветок.

- Затем ты столкнешься с последствиями своих действий: посмотри, что случится с твоим персонажем или с другими, посмотри, что произойдет с сюжетом.

- Иногда тебе надо будет что-то записать в свой буклет: изменить характеристику, отметить счетчик и т.д.: не забывай об этом.

- Затем снова действуй: можешь убежать или сражаться до смерти, быть беспощадным или проявить заботу и милосердие.

- Это твой персонаж: тебе решать, что он пытается сделать и чего хочет, хотя Железный мир будет ставить препятствия у тебя на пути: наслаждайся этими препятствиями, радуйся сложностями, именно они делают игру интересной.

Я Мастер, но я тоже ничего не понял

Может быть эта роль выпала тебе, потому что ты купил эту книгу, а может быть ты раньше играл в другие ролевые игры. Если ты играл в такие ролевые игры, такие как «По-стапокалипсис» или «Dungeon World», ты, наверное, все понимаешь.

Так что пояснения ниже особенно важны, если ты никогда не был Мастером, но пригодятся в качестве напоминания и более опытным Мастерам:

- Прочитай один раз эту книгу, чтобы получить представление о терминологии, различных правила и персонажах, а также о том, как Мастер ведет игру.
- Прочитай книгу еще раз. Вероятно, теперь, когда тебе известно обо всех этих компонентах, все станет гораздо понятнее.
- Ты должен иметь общее представление о том, как работают правила – все правила – и о том, где в книге ты можешь найти их подробное описание. Как минимум, ты должен помнить, когда правило срабатывает и какую конкретную механику, тебе нужно найти.
- Обдумай несколько вариантов первых приключений для твоей группы, возможно, в Граде Иуды, который описан в книге. Не перестарайся, оставь побольше пробелов.
- Когда ты начинаешь задумываться, достаточно ли под-

готовился к игре и не уверен, значит этого достаточно. Самое лучшее придет во время игры, а не при подготовке.

- Помоги игрокам выбрать буклеты и создать персонажей, отвечай на их вопросы.

- Когда будешь готов, начни приключение. Ты описываешь и контролируешь все, кроме действий персонажей – или попыток их действий, но чем больше ты делишься этим контролем, чем больше используешь их предложения, тем лучше будет игра

- Не забывай о ходах: когда персонаж делает что-то, что требует хода, скажи игроку сделать соответствующий бросок и опиши результат в повествовании.

- По традиции, ты служишь арбитром игры. Но ты не просто делаешь то, что захочешь – ты следуешь:

- Железным правилам – которые предоставляют тебе основные рекомендации: как изобразить Железный мир и что говорить игрокам.

- Железными принципами – которые говорят, что должно вдохновлять твои слова, какие выбирать направления и каким путем следовать.

- Железными ходами – которые говорят тебе, что ты можешь делать с персонажами и с другими людьми в Железном мире, в рамках событий сюжета.

- Не бойся сказать игрокам, что сомневаешься: если нужно – перечитай еще раз нужные правила. Поищи совета на форумах, спроси других игроков и, если надо, напи-

ши мне.

- Не забудь, что можешь черпать вдохновение в своих записях (фронте персонажей, фронте задания и т.д.). Если сомневаешься, постарайся как можно лучше использовать предложения игроков

- И не бойся надавить: дави жестко, делай события суровыми, испытывай персонажей, держи игроков в напряжении. Именно так получаются интересные истории.

Коротко о главном

Подход к игре:

- То, что ты говоришь, проходя через фильтр правил игры, становится сюжетом.
- В истории принимают участие все.
- Никто не может полностью контролировать сюжет и не обладает над ним полной властью.
- У беседы всегда как минимум две стороны, если не больше. Один и тот же человек не может представить проблему, а потом объявить ее решение; один и тот же человек не может задать вопрос и дать на него ответ.
- Мы садимся за стол, играть в эту игру, чтобы получать удовольствие; главное удовольствие – вместе рассказать историю.
- Играй своим персонажем не для того, чтобы победить в воображаемом состязании, а чтобы полностью раскрыть его потенциал; не надо постоянно убегать от неприятностей.

Немного о мире игры:

- Град Иуды – это Иерусалим в темном выдуманном Средневековье.
- Железный мир темен и жесток; выбрось из головы красивые фантазии, могучих героев и истории о благородных рыцарях.
- Церковь Христова стала государственной религией,

заяв место старой римской.

- Римское папство прочно связано с дворянством и в то же время состязается с ним за доминирующую роль.

- Иуда был апостолом Христа, который поднял армию против Рима после того, как Христос был распят.

- В конечном итоге эта армия была разбита римлянами, но породила крупный культ, особенно популярный среди бедных и угнетенных.

- Культ появился в Иерусалиме и значительно распространился даже в Европе, составив конкуренцию христианству.

- Церковь Христова – это важный столп стабильности, в то время как культ Иуды – явный символ обновления и революции.

- Крестовые походы привели в Святую Землю множество солдат из Европы.

- Здесь нет заранее заданной ситуации в мире: последний крестовый поход мог быть объявлен против последователей книги «К», против искарриотов или быть просто борьбой между христианами и искарриотами за главенство в Святой земле.

О Железном кулаке:

- Железный кулак – это отряд наемников, братство и гильдия, открытая для любых нанимателей.

- Персонажи недавно вступили в Железный кулак. У каждого из них свое происхождение и своя история.

- В начале игры все персонажи каким-то образом

знакомы друг с другом.

- В Святой земле Железный кулак поддерживает культ Иуды, обеспечивая защиту и поставляя опиум в Европу.

- В Европе, где расположена основная штаб-квартира Железного кулака, дела в основном ведутся с дворянством и Церковью Христовой.

- Такие конфликты могут стать важным материалом для изучения в ходе игры.

- Железный кулак обозначает ранг в рядах Братства с помощью железной цепи.

- Наемники Железного кулака нанимаются через магистра.

Персонажи:

- За исключением священника (который обязательно является искариотом) персонажи могут принадлежать к любой нации и религии.

- Цирюльник: это целитель группы. Хотя он умеет сражаться, главная его роль – это поддержка.

- Всадник: это рыцарь, в группе он лучше всех сражается и использует свой потенциал, находясь в седле.

- Охотник: он выслеживает чудовищ, это тот, кто отлично знает глушь и ее обитателей.

- Священник: (Иуды) моральный ориентир, исповедник и духовный лидер группы.

- Лидер: высокороденный член группы, планирующий занять руководящий пост.

- Налетчик: его сила – это банда, которую он ведет за собой. Он тот, кто готов запачкать руки – и душу.

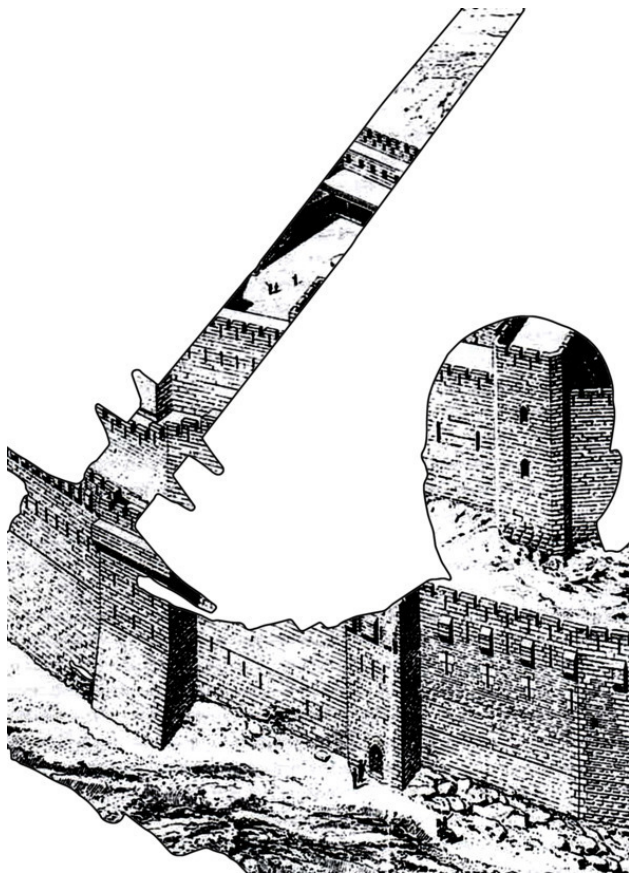
- Разведчик: в группе он играет роль убийцы и шпиона, и лучше всего действует в городе.

- Наемник: это могучий и нестигаемый, но скрытный и одинокий воитель.

- Ветеран: опытный и находчивый боец, прошедший немало полей сражений.

- Колдун: эксперт в колдовстве, обладающий доступом к могущественной магии.

Основы механики



Персонажи

Каждый персонаж определяется **выбором буклета**, который служит листом персонажа и описывает его специализацию.

Персонаж в игре определяется несколькими числовыми характеристиками, счетчиками и описательными элементами, такими как имя, внешность, ходы, опыт, увечья и т. д.

Далее представлена основная информация, которая есть в каждом буклете. Каждый из этих компонентов подробнее описан на следующих страницах.

- **Имя персонажа:** имя, под которым персонаж известен в мире игры
- **Внешность:** краткое описание внешность персонажа
- **История:** пара важных моментов его прошлого
- **Братья по оружию:** персонажи других игроков
- **Опыт:** счетчик опыта и развития
- **Характеристики:** способности и атрибуты персонажа
- **Счетчики:** значения здоровья, духа и снаряжения
- **Увечья и состояния:** особые состояния, связанные со счетчиками
- **Вещи:** оружие, броня, снаряжение и прочее
- **Ходы буклета:** особые ходы, доступные данному персонажу

Имя и внешность

В разделе **руководство по созданию персонажа** (стр. 270) ты найдешь советы и примеры того, как выбрать *имя* и *внешность*.

Имена и особенности внешности, приведенные в этом разделе, конечно же служат лишь примером, и игроки могут выбрать что-то другое. Однако постарайтесь, чтобы они соответствовали эпохе и духу игры, в которую играете.

История

История каждого персонажа состоит из **двух разных элементов**. Когда игрок придумывает историю, он должен вкратце описать каждый из них, используя **два из четырех элементов** из списка ниже:

- Что-то связанное с **персонажем Мастера**
- Что-то связанное с **другим персонажем**
- Какая-то **важная проблема**
- То, что **заставило вступить** в Железный кулак

Когда ты будешь превращать эти основы в более подробные элементы истории, очень удобно будет добавить к ним что-то из примеров ниже:

- **Корни:** что-то связанное с прошлым персонажа, его на-

циональностью, верой, семьей или личной историей

- **Драгоценность:** воспоминание, небольшой предмет, снаряжение, символизирующее нечто большее, эмоция, связь, то, что персонаж больше всего ценит
- **Слабость:** дефект, дурная привычка, искушение или страсть, приносящие неприятности или сложная серьезная проблема или враг

Эти элементы дают игроку определенное понимание мотивации персонажа, а тебе, как Мастеру, полезный повествовательный материал, который можно ввести в игру.

В разделе **руководство по созданию персонажа** приведены примеры всех упомянутых выше элементов. Во время игры их можно будет изменить.

Братья по оружию

В разделе **Братья по оружию** каждый игрок должен записать имена других персонажей, своих боевых товарищей в братстве Железного кулака.

За каждого из них игрок сможет заработать опыт, если будет им помогать или конфликтовать с ними.

Опыт

Подробнее это описано в соответствующем разделе,

но здесь игрок следит за количеством полученного опыта и отмечает выбранные варианты развития персонажа.

Обрати внимание, что около каждого варианта развития есть одна или более клеток, которые надо отмечать, когда вы берете этот вариант. Когда пустые клетки кончатся, этот вариант **больше выбирать нельзя**.

Особые варианты развития доступны не сразу, а только после получения как минимум пяти обычных вариантов.

Характеристики

Характеристики – это отражение способностей и предпочтений персонажа в различных областях. Характеристики используются в качестве модификаторов бросков при использовании ходов.

Все характеристики могут достигать значения от -3 до +3, но в начале игры имеют значение от -1 до +2.

Существуют следующие характеристики:

- **Холод:** храбрость, умение владеть собой, оставаться спокойным и рациональным противостоять опасности, быть ловким.
- **Сталь:** физическая сила, крепость, напористость и упрямство, жестокость и агрессивность, воинское искусство.
- **Шарм:** красота, умение соблазнять, шарм, привлекательность, харизматичность, способность манипулировать.

- **Тень:** умение обманывать, жульничать и изворачиваться, способность лгать, скрываться и скрывать, дополняет Шарм/Холод.

- **Ум:** обучение и способности, тренировка и интеллект, интуиция и мудрость, накопленные знания, внимательность.

Счетчики

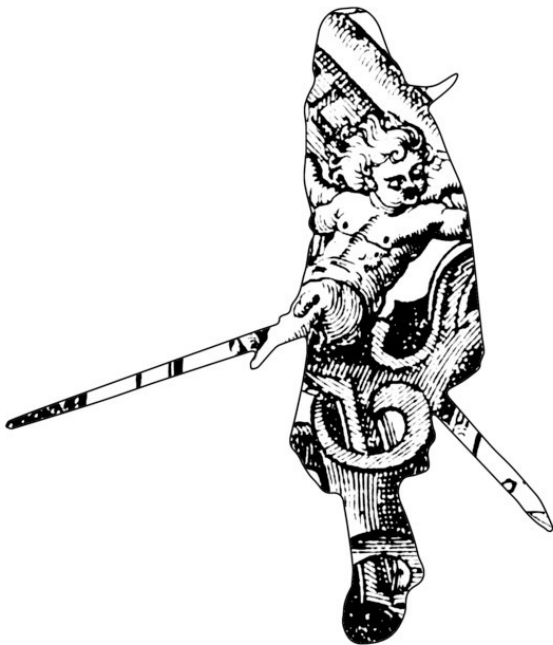
В дополнение к характеристикам у персонажей есть несколько счетчиков, используемых в различных ситуациях. Каждый счетчик может принимать значение от -3 до +3, как и характеристики и, как и характеристики, счетчики влияют на различные броски. Однако, в отличие от характеристик, значение счетчиков часто меняется в ходе игры.

Есть три счетчика:

- **Здоровье:** физический статус и полученный урон; теряется при получении урона, восстанавливается отдыхом и лечением.

- **Дух:** сила воли, моральная устойчивость, религиозная вера, храбрость и стойкость, способность совершать выдающиеся вещи. Он влияет на самоконтроль персонажа и на его репутацию.

- **Снаряжение:** насколько хорошо персонаж запасся снаряжением и инструментами для преодоления трудностей, включая боеприпасы, компоненты заклинаний и золото.



Увечья и состояния

Увечья – это особые состояния, которые накладываются на персонажа при получении смертельных или почти смертельных ранений; персонажи берут увечья, чтобы избежать смерти. Когда персонаж берет увечье, значение связанной

с ним характеристики соответственно уменьшается.

Другие состояния, такие как *нестабилен* (для здоровья), *не подготовлен* или *в долгах* (для снаряжения), *проклят* или *дурная слава* (для духа), связаны с соответствующим счетчиком. Состояние активируется, когда соответствующий счетчик достигает значения -1 или при уменьшении еще на 1 счетчика, значение которого уже отрицательное.

На следующих страницах состояния, их взаимодействие со счетчиками и повествованием описаны более подробно.

Снаряжение

В разделе Оружие, броня и снаряжение запиши различные предметы, которые есть у персонажа.

В разделе Оружие и броня есть место, куда записываются игромеханические подробности этого снаряжения.

Ходы

Ходы, записанные в каждом буклете, относятся к определенному архетипу персонажа. При создании персонажа игрок по умолчанию получает первых из указанных ходов, и должен выбрать **еще два**. Во время игры, выбирая варианты развития, персонаж может получить новые ходы из этого списка. Также можно получить ограниченное количество ходов из других буклетов. Первый ход каждого буклета до-

ступен только персонажу с таким буклетом – другие **не могут взять в качестве варианта развития** (за исключением цирюльника).

И еще о счетчиках

Счетчики – здоровье, дух и снаряжение – используются для отображения опасных ситуаций, который часто возникают в игре. Счетчики связаны с состояниями, которые оказывают отрицательное воздействие и влияют на повествование и ходы Мастера.

Вот подробное описание состояний:

- **Нестабилен** (связано с счетчиком здоровья): означает, что персонаж серьезно ранен и его состояние со временем ухудшится.
- **В долгах** (связано со счетчиком снаряжения): означает, что у персонажа проблемы с деньгами и он задолжал не тем людям.
- **Не подготовлен** (связано со счетчиком снаряжения): означает, что у персонажа нет нужного снаряжения, в том числе боеприпасов или компонентов заклинаний.
- **Проклят** (связано со счетчиком духа): означает, что зловещая печать колдовства или темная сторона натуры персонажа сильны, а дух персонажа ослаб.
- **Дурная слава** (связано со счетчиком духа): означает, что тьма в душе персонажа становится известна или заметна

и персонажа считают недостойным доверия или опасным.

Значения счетчиков

Значения счетчиков растут или уменьшаются во время игры и зависят от следующих факторов: **здоровье** при получении урона и лечения, **снаряжение** при использовании вещей, снаряжения, траты денег или покупке вещей и получении монет, **дух** подробно описан в ходах и характеристиках персонажа. В любом случае счетчики остаются в пределах от +3 до -3.

Игрок не может поднять значение счетчика выше +3 (игнорируй все, что поднимает его выше) или опустить ниже -3 (игнорируй все, что опускает его ниже). В данном случае имеется в виду, что ты игнорируешь изменение значения, однако, все что происходит в повествовании все равно случается. Иными словами, хорошее событие, которое дает +1 Дух персонажу, у которого Дух уже +3, все равно случается в повествовании, но значение Духа остается +3.

Также очень важно отметить, что если значение определенного счетчика -3, то персонаж не может сделать ход, который требует уменьшить данный счетчик на 1.

Активация состояний

Каждое состояние указывает на определенные проблемы

персонажа: если ты игрок, ты можешь ждать, что Мастер ударит именно туда. А если ты и есть Мастер, используй все шансы, чтобы использовать активные состояния в игре.

Состояния автоматически активируются, когда значение связанных с ними счетчиков достигает -1. Также Мастер может активировать состояние, когда связанный с ним счетчик уменьшается на 1 и его значение уже отрицательное.

При здоровье -1 активируй состояние *нестабилен*; при снаряжении -1 активируй *в долгах* или *не подготовлен*; при духе -1 активируй *проклят* или *дурная слава*.

Со **снаряжением**, поскольку можно выбирать между двумя состояниями, Мастер может решить какое из них активировать, исходя из того, что происходит в повествовании. Если значение снаряжения достигает -1 или уменьшается на 1, уже будучи отрицательным, когда речь идет о деньгах, используй *в долгах*, если о снаряжении – *не подготовлен*.

Со счетчиком **духа**, игрок решает выбрать состояние *проклят* или *дурная слава*.

После активации состояния его можно убрать, когда игрок получает +1 к соответствующему счетчику; вместо повышения счетчика на 1, состояние убирается.

Например, исцеляя 2 единицы здоровья, игрок может решить увеличить счетчик здоровья на 2 или увеличить его на 1, но убрать состояние *нестабилен*. Если у счетчика снаряжения или духа отмечены оба состояния, +1 убирает одно из них, на выбор игрока.

Развитие

Варианты развития представляют собой различные улучшения и изменения, происходящие с персонажем с течением времени. Они представлены в самом буклете и персонаж получает одно развитие каждый раз, когда накапливает **7 опыта**.

Когда персонаж накопит 7 опыта, игрок должен стереть все отметки опыта и выбрать один вариант развития.

Варианты развития бывают обычные и особые. Особые варианты открываются только после получения как минимум пяти обычных.

Получение опыта

Персонажи получают опыт, когда делают что-то, помеченное в буклете клеткой с надписью «опыт».

Самый явный источник получения опыта – это ходы, как связанные с характеристиками, так и со счетчиками, а также некоторые особые ходы в каждом буклете. Также отметить опыт помогает конфликт с другим персонажем или помощь ему, как и введение в игру элемента истории.

Все, что отмечено в буклетах позволяет получить опыт **только один раз** до следующего развития.

Ниже приведены дополнительные советы и уточнения:

- Есть общий счетчик опыта: отмечай здесь опыт, который получаешь, например, в ответ на ходы социального общения, потому что больше его отмечать негде.

- Не забывай отмечать опыт в общем счетчике, независимо от источника, чтобы ты всегда четко знал его общее количество.

- Ходы, элементы истории и т. д. позволяют отмечать опыт только один раз за каждое развитие

- Если клетка «опыт» уже отмечена – тот же самый элемент не будет давать опыта до следующего развития.

- Когда весь опыт стирается при развитии, все элементы, которые ранее были отмечены для получения опыта, опять позволяют получать опыт.

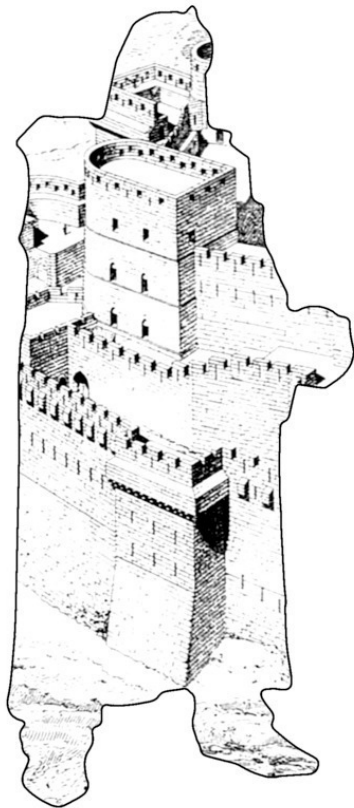
- В некоторых случаях два хода вместе отмечаются одной клеткой «опыт»: тогда опыт отмечается при использовании одного или другого.

- В некоторых случаях (помощь/конфликт и история) можно получить опыт за ход и еще один опыт за помощь/конфликт или за элемент истории, который при этом был введен в игру.

- Один и тот же вариант развития можно взять только ограниченное количество раз: отметить в буклете соответствующую клетку и когда пустых клеток не останется, такой вариант развития станет недоступен.

- Когда берешь ход из другого буклета, ты не можешь выбрать первый отмеченный ход. Это эксклюзивный ход дан-

ного буклета. Особый вариант развития тоже доступен только владельцу буклета (за исключением цирюльника, особые правила для которого указаны в его буклете).



Развитие в сюжете

Если ваша группа планирует длительное время играть одними и теми же персонажами, развитие можно сделать частью их приключений. Это замедляет развитие персонажа, возвращая его в старые добрые времена, когда подъем уровня требовал много времени.

С другой стороны, если вы планируете быструю игру (потому что не хватает времени на много встреч или потому что хотите часто менять персонажей) можете сделать развитие просто механической особенностью, которая улучшает персонажа.

Иными словами, **при быстром развитии в игре**, как только игрок получает 7 опыта, он получает развитие на выбор, без необходимости какого-то сюжетного обоснования. Новый навык появился, когда это было удобно, или персонаж стал сильнее и т. д. Это подходит и для игр, которые развиваются медленнее, например, для форумных ролевых игр, игр на одну встречу или игр с группой, которая хочет в полной мере испытать систему и завершить кампанию за несколько встреч.

Для более медленного развития ты, как Мастер, должен требовать, чтобы игрок оправдывал свое развитие сюжетными поворотами, ставя довольно строгие условия.

К примеру, игрок может быть обязан описать как именно

он развивал эту способность или как получил данный опыт или найти соответствующего наставника, потратить время на чтение или тренировку нового навыка, получить соответствующие связи для социального хода и т. д.

Постарайся давать игрокам такие возможности, не искажая сюжета, но требуя определенной платы или жертвы для получения чего-то нового.

С другой стороны, скажи игрокам, что им стоит заранее подготовиться, чтобы быстрее получить эти варианты развития. Например, можно заранее найти инструктора, можно начать учиться или тренироваться, а развитие выбрать уже когда накопится 7 опыта.

Пока требования развития не выполнены, игрок может пометить вариант, как потенциальный и получить его, когда выполнит все требования. Так или иначе, игрок стирает все пометки опыта в буклете и начинает накапливать опыт снова для получения нового варианта развития.

Доступные варианты развития

Когда персонаж получает 7 опыта, игрок может выбрать любое стандартное развитие из своего буклета. Список стандартных вариантов развития во всех буклетах одинаковый: повышение характеристик, получение новых ходов, исцеление увечий и расплата с долгами.

Каждый вариант можно взять только определенное коли-

чество раз. Это количество обозначено количеством клеток рядом с вариантом. Игрок отмечает клетку сразу после того, как выберет развитие и может брать только варианты, у которых есть пустые клетки.

При выборе варианта развития из другого буклета, лучше брать варианты из буклетов, **которыми никто не играет**. Здравый смысл подсказывает, что лучше взять то, что иначе недоступно, чем соперничать с существующими персонажами.

Ниже подробнее описываются все возможные варианты развития:

- **Повышение характеристики на +1** (Холод, Сталь, Шарм, Тень, Ум): каждую характеристику можно поднять на 1. Поскольку вы добавляете 1 к текущему значению характеристики, это означает, что если у персонажа уже есть +2, значение характеристики поднимается до +3, а если у него было -1 то до 0. Каждую характеристику можно увеличить только один раз.

- **Ход из твоего буклета:** каждый персонаж может взять до трех ходов из своего буклета.

- **Ход из другого буклета:** каждый персонаж может взять до двух новых ходов из другого буклета, за исключением первого хода в каждом буклете и хода, отмеченного как *особый*. Эти эксклюзивные ходы владельца буклета. Если персонаж, не будучи колдуном, выбирает список заклинаний, он начинает с 3 заклинаниями, а не с 5 как колдун.

- **Исцели увечье:** персонаж может исцелить одно свое увечье, не прибегая к колдовству. Это потребует отдыха в безопасном месте, но раны исцелятся полностью, либо станут тем, с чем персонаж может жить, не получая игромеханических штрафов. Поэтому, убери -1 к соответствующей характеристике.

- **Расплатись с долгами:** убери все долги персонажа и механические, и сюжетные. Сними состояние *в долгах* (не подготовлен остается) и верни значение снаряжения на +1, если оно сейчас ниже.

Особые варианты развития

После того как персонаж возьмет как минимум 5 стандартных вариантов развития, он может начать выбирать особые варианты в соответствующем разделе буклета.

Особые варианты развития тоже одинаковы для всех буклетов. Однако, в каждом буклете есть последний ход, который можно открыть с помощью особого варианта развития.

Есть следующие особые варианты:

- **Смени буклет:** оставь того же самого персонажа, включая его характеристики и прочие числовые значения. Сохрани один ход изначального буклета, но убери все остальные и начни играть с новым буклетом. В новом буклете тебе доступны все варианты развития (в том числе те, что повышают характеристики).



• **Создай второго персонажа:** создай нового персонажа, которым будешь играть вместе с первым. Если игрок захочет, новый персонаж может быть, к примеру, союзником или учеником первого. Он может играть разными персонажами на разных встречах или играть ими одновременно, по желанию. Эти два персонажа могут помогать друг другу, конфликтовать и т.д., но никакие положительные эффекты

(получение опыта, духа и т.д.) не могут быть достигнуты тем, что один и тот же игрок делает ход одним персонажем, направленный на другого.

- **Вернись домой:** игрок обсуждает с Мастером подробности, но так или иначе, персонаж выходит из игры и обретает покой и безопасность. Ни Мастер, ни другие персонажи не могут преследовать его или причинить ему вред. Если другой персонаж конфликтует с тем, кто возвращается домой, уходящий все равно получает такую возможность. Однако, если он не решит разобраться со своим врагом, предполагается, что он будет прятаться от него до конца своих дней. Этот вариант стоит брать только во время относительного затишья в сюжете игры.

- **Возьми особый ход:** этот вариант дает особый ход, свой для каждого персонажа.

- **Стань магистром:** получив достаточно опыта в рядах Железного кулака, персонаж назначается одним из его магистров. Это не имеет каких-то механических эффектов, но повлияет на сюжетное развитие заданий.

- **Вступи в борьбу за звание цезаря:** для этого персонаж сначала должен стать магистром. Путь к достижению титула цезаря может занять отдельную встречу, а то и потребовать целой серии заданий и приключений.

Превосходство

В ситуации, когда персонаж имеет определенные преимущества/недостатки, правила «Постапокалипсиса» дают персонажу игрока +1/-1 к следующему броску или пока действует условие. Это простое и элегантное решение и о нем очень легко забыть за столом, особенно, если модификаторы накапливаются или используются потом. В «Граде Иуды» такой механики нет.

Вместо нее используется личный кубик *превосходства* каждого игрока.

Его лучше обозначать физически – кубиком другого цвета или размера, который легко заметить за столом, запомнить и использовать.

В некоторых случаях превосходство может сильно повлиять на ситуацию – вплоть до превращения провала в результат 10+. Работать это должно следующим образом: игрок не получает небольшие механические преимущества, а накапливает своего рода сюжетный запас, позитивный разгон, который может использовать на свое усмотрение, когда посчитает, что делает крайне важный бросок.

Использование превосходства

Некоторые условия в игре, обычно связанные с ходами,

увеличивают *превосходство* или уменьшают его. Все эти условия механически определяются в описании ходов, как ходов персонажей, так и ходов Мастера.

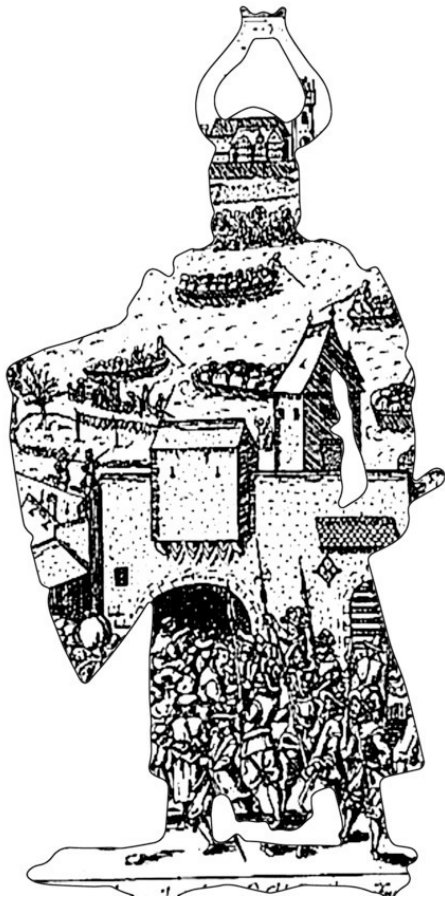
В начале игры, кубик *превосходства* ставится единицей вверх. По мере увеличения его значения, игрок поворачивает его значение на двойку, потом на тройку и т. д.

В любой момент во время игры игрок может решить заменить значение любого брошенного кубика, значением своего *превосходства*.

Если он это делает, *превосходство* сбрасывается до единицы.

Это можно делать с любым броском: если игрок выбросил на одном кубике низкое значение, а на его кубике *превосходства* значение выше, игрок может заменить кубик с низким значением, значением *превосходства*.

Если значение *превосходства* достигает шести, игнорируй все последующие указания о его повышении – они не сохраняются для дальнейшего использования: игрок уже получил максимальное *превосходство*.



Уменьшение превосходства

В любой момент, с помощью одного из своих ходов, Ма-

стер может уменьшить значение превосходства на один. Это происходит, когда персонаж тем или иным образом оказывается в невыгодном положении.

Кроме того, превосходство сбрасывается до одного, после того как игрок его использует, и **в конце каждой встречи**.

Поэтому игрокам, естественно, стоит использовать его до конца встречи и каждый раз, когда значение достигает пяти или шести, чтобы не тратить возможные в будущем повышения.

Превосходство по-своему

Ты можешь увеличить размер кубика превосходства до d8 или уменьшить до d4 и это, конечно же, повлияет на использование превосходства. Кость с большим значением позволяет игрокам накапливать бонусы, готовясь к некому значительному успеху, а d4 заставляет их чаще использовать превосходство, но без такого серьезного эффекта.

Есть и другие варианты: использовать два кубика превосходства вместо одного; иметь возможность влиять на результаты других игроков, используя свое превосходство; менять значение превосходства на бросок значение кубика при броске. Это вполне возможные и жизнеспособные варианты, возможно даже по-своему интересные, но при этом не слишком нужные, разве что вам требуется механическая особенность, которая удержит внимание игроков или явно повлия-

ет на сюжет, который вы хотите передать (например, эпические герои могут использовать d8 в качестве счетчика превосходства; игре о конфликте персонажей пойдет на пользу возможность использовать превосходство в качестве помехи действиям других персонажей и т.д.)

Коротко о главном

Персонажей описывают:

- Имя и внешность, а также пара элементов истории.
- История строится с помощью выбора двух из четырех вариантов: что-то связанное с ПМом, что-то связанное с персонажем другого игрока, важная проблема, причина вступления в Железный кулак.
- Братья по оружию: другие персонажи; помощь или конфликт с ними дают опыт.
- Опыт и развитие: в основном опыт приносит совершение ходов. При достижении 7 опыта выбери вариант развития и улучши персонажа.
- Характеристики: способности и возможности персонажа. Существуют следующие характеристики: Холод, Сталь, Шарм, Тень, Ум. Все характеристики могут достигать значения от -3 до +3, но в начале игры имеют значение от -1 до +2.
- Счетчики: отображают текущее состояние здоровья, духа и снаряжения. Счетчики имеют значения от -3 до +3 и эти значения меняются во время игры.
- Состояния: они указывают на то, что персонаж достиг определенного предела и налагаются определенным значением счетчика. Указывают на серьезную проблему. Состояния бывают такие: *нестабилен* (от здоровья), *не готов* или *в долгах* (от снаряжения), *проклят* или *дурная слава* (от духа).

- Увечья – это особые состояния, которые накладываются на персонажа при получении смертельных или почти смертельных ранений; персонажи берут увечья, чтобы избежать смерти.

- Снаряжение: оружие, броня и прочие важные предметы.

- Ходы буклета: в каждом буклете есть свой набор уникальных ходов.

- Первый ход в каждом буклете доступен только владельцу буклета.

Что означают характеристики:

- Холод: храбрость, умение владеть собой, оставаться спокойным и рациональным противостоять опасности, быть ловким.

- Сталь: физическая сила, напористость, упорство, жестокость, воинственность и умение сражаться.

- Шарм: красота, соблазнительность, очарование, привлекательность, харизматичность, умение манипулировать.

- Тень: умение обмануть, жульничество и хитрость, умение лгать, маскироваться и скрывать.

- Ум: обучение и способности, тренировка и интеллект, интуиция и мудрость, накопленные знания, внимательность.

Подробнее о счетчиках:

- Здоровье: физический статус и полученный урон; теряется при получении урона, восстанавливается

отдыхом и лечением.

- **Дух:** сила воли, моральная устойчивость, религиозная вера, храбрость и целостность. Он влияет на самоконтроль персонажа и на его репутацию.

- **Снаряжение:** насколько хорошо персонаж запасся снаряжением и инструментами для преодоления трудностей, включая боеприпасы, компоненты заклинаний и золото.

О состояниях:

- Состояние активируется, когда соответствующий счетчик достигает значения -1 или при уменьшении еще на 1 счетчика, значение которого уже отрицательное.

- После активации состояния его можно убрать, когда игрок получает +1 к соответствующему счетчику; вместо повышения счетчика на 1, состояние убирается.

- **Нестабилен:** означает, что персонаж серьезно ранен и его состояние со временем ухудшится. Когда здоровье опускается до -1, активируется состояние *нестабилен*.

- **В долгах (счетчик снаряжения):** означает, что у персонажа проблемы с деньгами и он задолжал не тем людям. **Не подготовлен (счетчик снаряжения):** означает, что у персонажа нет нужного снаряжения, в том числе боеприпасов или компонентов заклинаний. Какой из них активировать решает Мастер, основываясь на сюжетной ситуации.

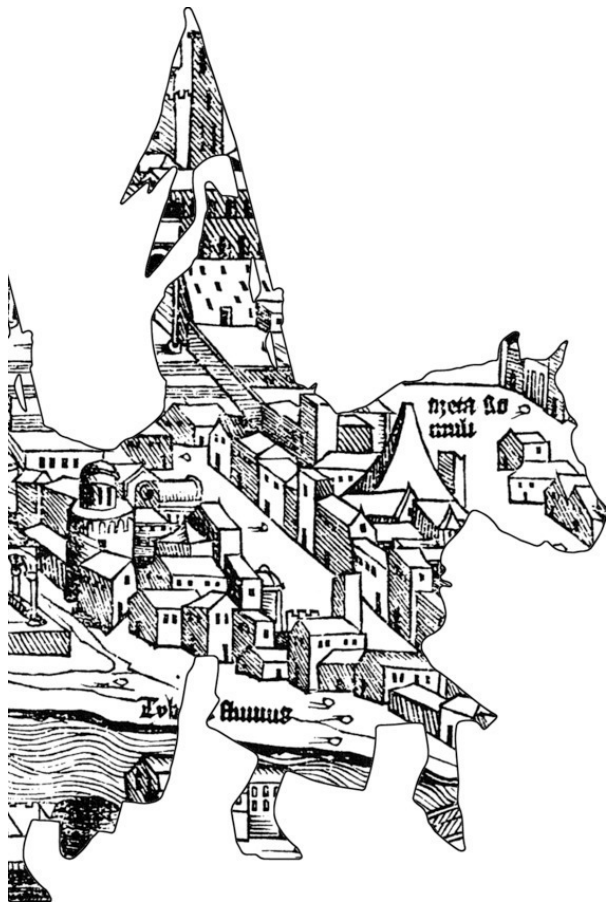
- **Проклят (счетчик духа):** означает, что зловещая печать колдовства или темная сторона природы персонажа сильны, а дух персонажа ослаб. Дурная слава

(счетчик духа): означает, что тьма в душе персонажа становится известна или заметна и персонажа считают недостойным доверия или опасным. Какое состояние, *проклят* или *дурная слава*, активировать, решает игрок.

Превосходство:

- У каждого персонажа есть особый кубик d6 другого цвета. Он называется кубиком *превосходства*.
- В начале игры, кубик *превосходства* ставится единицей вверх.
- По мере увеличения его значения, игрок поворачивает его на двойку, потом на тройку и т. д.
- Игрок может в любой момент решить заменить значение кубика, которое выбросил, значением *превосходства* (при любом броске); при этом *превосходство* сбрасывается до единицы.
- В любой момент, с помощью одного из своих ходов, Мастер может уменьшить значение *превосходства* на один. Это происходит, когда персонаж тем или иным образом оказывается в невыгодном положении.
- Кроме того, *превосходство* сбрасывается до единицы, после того как игрок его использует, и в конце каждой встречи.

Ходы и броски



Ходы

С точки зрения игроков ходы – это основа игры. Когда персонаж делает что-то интересное или опасное, или то, что может изменить сюжет, обычно это ход. Ход – это некий шаблон действия.

Как говорит Винсент Бейкер в «Постапокалипсисе»: «правило ходов гласит „чтобы что-то сделать, сделай это“». Иными словами, если игрок говорит, что его персонаж делает что-то, что похоже на условие срабатывания хода, тогда можно бросать кубики для этого хода. Если персонаж хочет добиться чего-то, что входит в сферу возможностей хода, можно бросать кубики.

Кубики и ходы

Бросая кубики для хода, игрок, с учетом инструкций хода бросает два кубика – $2d6$ +характеристика или $2d6$ +счетчик. Сложите результаты броска обоих кубиков со значением характеристики (или счетчика) – и игрок, если захочет, может заменить значение одного из кубиков значением *превосходства*. Если результат:

- 6 или меньше тогда это явный провал или серьезное осложнение.
- 7—9 тогда это умеренный успех или успех с ценой

или небольшим осложнением.

- 10 или больше тогда это явный успех.

Текст ходов содержит указания на то, что делать в случае успеха или в случае осложнений; тебе и игрокам просто нужно следовать указаниям и использовать воображение в рамках, установленных ходом.

Обычно главные проблемы у персонажей начинаются при результате 6-, а на 7—9, какие бы ни возникли осложнения, игрок должен иметь возможность что-то с ними сделать.

Кроме того, на 6-, ты должен сделать свой ход Мастера, следуя Железным правилам и принципам. Подробнее об этом рассказано в разделе для Мастера.

При успехе (7—9 или 10+) персонаж получает то, чего хотел, с учетом ограничений, налагаемых масштабами хода. Иногда он также вынужден сделать сложный выбор, когда возникают осложнения.

Ходы Мастера

Как и в «Постапокалипсисе», у Мастера есть свой набор ходов. Они представлены в отдельной главе, в разделе Ведение игры. Обрати внимание, что ходы Мастера реагируют на события и создают события в рамках повествования. Они не требуют бросков кубиков.

Действия Мастера регулирует не случай, а Железные правила и Железные принципы, которые четко говорят, что де-

лать, что разрешается, а что нет. Следуя им, Мастер облегчает свою задачу и делает свои действия более честными. Эти Железные ходы или ходы Мастера, показывают, как сделать что-либо и как развивать сюжет. Помни, что когда игрок проваливает бросок (6-), а в некоторых случаях и на 7—9, ты (Мастер) получаешь шанс использовать один из своих мастерских ходов, следуя вышеупомянутым советам.

Ходы обращены к игрокам

Текст ходов на следующих страницах использует местоимение «ты» для обращения к игроку, а не к Мастеру. Броски для этих ходов делают игроки и только игроки.

Базовые ходы

Базовые ходы доступны всем персонажам для выполнения разного рода действий.

Несколько последних явно предназначены для социального общения: используй их для того, чтобы игроки взаимодействовали с персонажами других игроков и Мастера, не только с обнаженными мечами. Град Иуды находится в опасном регионе и к смерти здесь все привыкли. Однако, никто не ходит по городу, в открытую, убивая людей без причины и без серьезных последствий.

На страницах ниже представлены следующие ходы:

- Противостоять опасности
- Помощь
- Внимательность
- Манипулировать
- Лгать и обманывать

Прочие ходы

Базовые ходы наиболее распространенные, но не единственные доступные ходы в игре. В следующих главах ты найдешь второстепенных ходы – с которыми используются счетчики, а не характеристики – и боевые ходы, которые используются, когда звенит сталь.

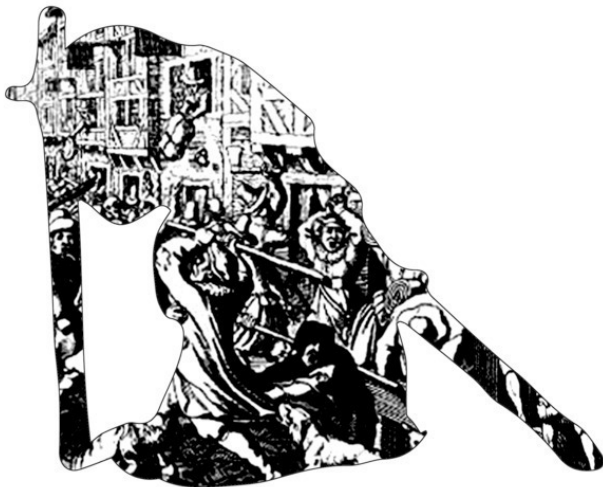
Мастер должен всегда держать под рукой список и текст ходов. Также они должны быть доступны игрокам. Необязательно знать наизусть текст каждого хода, но важно помнить, когда каждый ход срабатывает и иметь возможность напомнить игроку, что действия его персонажа требуют определенного хода.

Кроме того, ты можешь создавать особые ходы для определенных сюжетных ситуаций (например, особых условий, локаций, событий, опасностей и т.д.)

Советы о базовых ходах

Несколько советов о том, как и когда использовать базовые ходы:

- Используй ход *противостоять опасности*, когда делаешь что-то, для чего не другого хода. Этот ход – реакция на опасность, попытка достичь определенной цели, сопротивление и противостояние опасности. Кроме того, он позволяет игрокам плотно взаимодействовать с сюжетом.



- Используй *помощь* или *конфликт*, когда один персонаж явно пытается помочь или помешать другому; этот ход часто требует проверки другого хода, чтобы определить, была ли попытка помочь или помешать успешной.

- Используй *внимательность*, чтобы собирать информацию в любой удобный момент. Информация может быть о ситуации, стратегии и тактике или о человеке, чудовище, персонаже игрока или Мастера.

- Используй ход *манипулировать* для разговоров, взаимодействия, соблазнения, мелкой лжи или переговоров. Однако, для этого всегда нужен некий рычаг воздействия или убедительное и чарующее представление.

- А вот ход *лгать и обманывать* используй, в случае явной лжи, обмана, маскировки или жульничества.

Противостоять опасности

Когда ты противостояшь опасности или навязываешь что-то силой, сталкиваешься с противодействием, реагируешь, или заявляешь о своих знаниях или влиянии, используй+характеристику, если нет более подходящего хода.

На 10+ ты избегаешь опасности или получаешь то, что хотел, или сопротивляешься или реагируешь так, как хочешь, или знаешь то, что нужно, в пределах разумного и получаешь +1 к превосходству.

Если тебе противостоит персонаж Мастера или другого игрока, они могут решить тебе сопротивляться, но ценой получения от тебя урона или иной серьезной потери (им решать).

На 7—9 ты все равно это делаешь, но противодействующая сила выбирает одно, не противореча при этом, основной цели твоего хода:

- *Дать тебе -1 к превосходству: ты оказался в чуть худшем положении или сбавил темп*
- *Они надолго тебя задержали или привлекли нежелательное внимание*
- *Они сдаются, но угрожают чем-то в ответ или сдаются, а потом вдруг пытаются обратиться против тебя или позвать на помощь.*

- У них есть четкий и безопасный путь к отступлению с небольшими потерями
- Ты оставляешь четкий след, по которому могут пройти другие

При провале ты этого не сделал, и Мастер делает свой ход.

Обрати внимание, что ход срабатывает не только, когда ты реагируешь на известную и непосредственную опасность, но и служит общим ходом для действий, связанных с разными типами характеристик. В данном случае опасность проявит себе как новая угроза от хода Мастера, если ход будет провален.

Обычно, в случае персонажей Мастера, чудовищ и т.д., противостоящей стороной является Мастер. Также противостоящей стороной, кроме ПМа или чудовища, может быть любого рода препятствие. В этом случае, исход 7—9 должен быть подстроен под сюжетную ситуацию; например, ответное нежелательное внимание или угроза могут исходит от другого источника. Противостоящей стороной может быть и другой игрок, против которого ты действуешь или на действия которого реагируешь.

Используй *холод*, когда все дело в хладнокровии и ловкости, *сталь* для силы и жестокости, *шарм* для харизмы и связей, *тьнь* для скрытности и обмана, *ум* для интеллекта и знаний.

Примеры использования этого хода с холодом: избежать атаки, сбежать из плена, лазать, плавать или бегать в опасных условиях, совершить акробатический трюк.

Примеры для стали: парировать оружием или блокировать атаку щитом, кого-то оттолкнуть или вырваться, сломать что-то прочное, выиграть состязание в силе или иным образом проявить физическую мощь. Ход имеет несколько исходов, которые отлично ложатся в категорию силовых действий, например, ты можешь использовать сталь, чтобы быть агрессивным, но пока что не вступать в бой. Если ты используешь ход для агрессии, ты должен явно иметь возможность угрожать, выполнить угрозу и нанести урон; угроза не может быть пустой – для этого есть *шарм*.

Примеры для шарма: ответить на вопрос стражника, получить небольшую скидку, добиться положительного ответа от незнакомого ПМа или группы ПМов или определить их отношение, когда оно изначально неясно; иметь достаточно связей, чтобы узнать слухи или простую информацию, объявить о своих знаниях на определенную тему в области социального общения.

Примеры для тени: к кому-то подкрасться, потихоньку отойти, что-то украсть, попытаться вскрыть замок или обшарить чьи-то карманы; все, что явно связано с обманом, маскировкой или явным жульничеством.

Примеры для ума: заметить важные подробности, знать что-то на данную тему, получить право влиять на сюжет при

помощи своих знаний, знать об определенной опасности, читать или расшифровывать надписи на чужом языке, руны, символы и т. д.

Если персонаж становится целью заклинания (вроде тех, что есть у колдуна), использование хода противостоять опасности с помощью ума – классический способ узнать, сможет ли персонаж сопротивляться заклинанию или прервать его (10+), подействует ли оно на него частично (7—9) или в полной мере (6-).

Внимание: удачный бросок *шарма* или *ума* дает игроку право влиять на сюжет, например, сделать дружественным абсолютно незнакомого ПМа или объявить, что он знает что-то на данную тему. Как Мастер, ты можешь предложить сделать этот ход, **когда вводишь новый элемент** в сюжет и не уверен на чей он стороне (дружелюбен или враждебен) или, когда хочешь дать игроку возможность напрямую повлиять на развитие сюжета.

Помощь

Когда ты помогаешь другому персонажу, скажи, что ты делаешь. Тебе, вероятно, потребуются сделать ход. Кроме его результатов, сделай то, что ниже. Если Мастер говорит, что помощь автоматически удачна, считай, что это 10+.

На 10+ ты помогаешь и увеличиваешь его успех на один

шаг (т.е. 7—9 становится 10+) или добываешь для него то, что хотел.

На 7—9 ты все равно помог ему и увеличил степень успеха, но тебя ждет опасность или расплата и Мастер сделает ход против тебя.

При провале решай:

- Ты не смог помочь, и Мастер делает ход против тебя или*

- Ты все испортил, уменьшая степень его успеха, но Мастер делает ход против него, а не против тебя*

Конечно, для того, чтобы как следует помочь, у персонажа должна быть возможность это сделать и соответствующие ресурсы, навыки или что-то действительно полезное.

Когда ты помогаешь другому персонажу, если у тебя еще свободна отметка опыта за помощь, сделай отметку за используемый ход **и еще за помощь ему**. Помогая кому-то, ты можешь получить двойной опыт. Ты не получаешь опыт, если случайно кому-то помог, не объявляя об этом заранее.

Без сомнения, ты можешь помогать кому-то в бою: сделай ход, объяснив, что делаешь, чтобы ему помочь; твое действие может быть атакующим, но не нанесет урона, просто даст кому-то особенно хороший шанс.

При провале персонаж проваливший ход все равно может свалить последствия на другого персонажа и это обязательно вызовет напряженность и это здорово.

Конфликт

Если ты противостояшь персонажу другого игрока и существует конфликт интересов, если вы активно противодействуете друг другу, каждый из вас делает соответствующий ход. В зависимости от ситуации, ходы могут быть разными. Побеждает тот, у кого выпал больший результат и все решения, принятые в рамках ходов, срабатывают, если это имеет значение. Победитель также получает +1 к превосходству (только один раз, даже если другой ход тоже дает +1).

Победитель первым делает выбор из вариантов своего хода. Проигравшая сторона выбирает после этого, но не может выбрать варианты, которые отменяют то, что выбрал победитель – это может уменьшить количество доступных проигравшему результатов. Кроме того, проигравший может выбирать только те варианты, которые имеют смысл.

Ничья остается ничьей, но обе стороны все равно выбирают варианты. Может быть нанесен урон или совершены действия, но никто не побеждает. Затем стороны либо сдаются, либо идут на обострение конфликта.

Если ты противодействуешь другому персонажу, и он не оказывает активного сопротивления, **вместо этого ис-**

пользуй ход противостоять опасности, а он ничего бросать не будет. В подобном случае, если это физический конфликт, у тебя будет возможность в том числе и нанести урон.

Когда ты конфликтуешь с другим персонажем, если у тебя еще свободна отметка опыта за помощь, сделай отметку за используемый ход **и еще за конфликт с ним**. Конфликтую с кем-то, ты может получить двойной опыт.

Если получается ничья или заминка, считайте, что все равно прошло какое-то время и совершены какие-то действия. При заминке оба персонажа могут изменить подход и выбрать другие ходы, отступить (возможно, противостоять опасности) или поднять ставки и настоять на своем.

Если ты используешь конфликт для боя с персонажем другого игрока, сделай соответствующий боевой ход. Победитель действует первым, затем проигравший выбирает варианты из своего хода, но не противореча победителю. Проигравший, тем не менее, все равно может нанести урон, если так предписывает ход. Каждый раунд боя считается конфликтом, поэтому победитель каждый раунд получает +1 к *превосходству*. Более подробно урон и вооруженный конфликт между персонажами игроков рассмотрены в главе Бой.

Внимательность

Когда ты наблюдаешь и размышляешь, когда тебе надо

выбрать план битвы, когда ты можешь что-то заметить, используй+ум, чтобы изучить ситуацию. Когда ты говоришь или взаимодействуешь с кем-то или достаточно долго за ним наблюдаешь, используй+ум, чтобы изучить этого человека. При наличии времени, ты можешь изучить банду или толпу.

Против других персонажей, как обычно брось, и получи запас: другой игрок должен отвечать честно, но в конце он получит 1 опыт. При провале, он тоже получит запас против тебя, и ты должен отвечать честно.

На 10+ получи запас 2 и +1 к превосходству или получи запас 3.

На 7—9 получи запас 1.

При провале получи запас 1, но Мастер сделает свой ход.

Трать запасы, когда захочешь, чтобы задать вопрос о текущей ситуации или о самом человеке. Он или Мастер должен ответить честно. Ты можешь задавать любые вопросы, пока это соответствует логике. Если ответ получен, вопрос засчитывается. Если нет – поменяй вопрос. На вопросы из списка ниже отвечать обязательно.

Для ситуаций:

- Каков самый надежный путь вперед?
- Как лучше спрятаться, защищаться или сбежать?
- В чем мой противник наиболее уязвим?

- *В чем ближайшая или скрытая опасность?*
- *Что может дать мне значительное преимущество?*
- *В чем или в ком моя слабость?*
- *Что важно, но скрыто или не замечено?*

Для людей:

- *Ты говоришь правду или что-то скрываешь?*
- *Что ты собираешься делать по поводу...? Что ты думаешь насчет...?*
- *Каковы твои намерения или следующий шаг?*
- *Чего ты ждешь от меня или что предлагаешь?*
- *Как ты отреагируешь, если я...?*

Цель этого хода – получить ранее неизвестную или неопределенную информацию, чтобы использовать для выбора стратегии или образа действия. Обычно его стоит использовать, когда ты хочешь задать Мастеру важные вопросы.

Ты всегда можешь задавать вопросы во время игры; когда это что-то связанное с обычными органами чувств или что-то, что персонаж явно может знать, Мастер просто ответит и этот ход использовать не придется.

Применение этого хода обычно довольно ясно, когда речь идет о ситуации или о враге на поле боя; более того, ответы на тему ситуации могут рассказать и о личности, ПМЕ или чудовище, особенно о том, что можно понять из их действий или положения. Если задавать вопросы о людях, ход

в основном дает тактическую и стратегическую информацию, а не описывает какие-то личные особенности. Чтобы узнать такого рода особенности, потребуются специальные ходы, например, **раскрыть их тайны** (см. буклет *разведчика*).

Некоторые вопросы требуют **открытой беседы** или **активного взаимодействия** с ситуацией, другие же дают ответы даже при простом наблюдении. Как правило, чем активнее и заметнее твой анализ, тем больше информации ты должен получить.

Персонажи и ПМы **обязаны вести себя в соответствии с ответами**, если не произойдет чего-то, что явно заставит их чувствовать или думать по-другому. Будет нечестно менять отношение после того, как ты дал какую-то информацию в ответ на эти вопросы. И Мастер, и игроки должны действовать в соответствии с ответами, которые дали.

В бою обычно допускается использование внимательности для оценки ситуации на поле боя перед первым обменом ударами. В процессе самого боя, обычно тоже можно использовать **внимательность**, чтобы задать другие вопросы или посмотреть, в каком направлении развивается ситуация. Обрати внимание, что персонажам нет необходимости сбавлять темп; использовав внимательность, персонаж **может сделать боевой ход и атаковать**. Однако, при провале **внимательности**, персонажа могут застать врасплох, пока он разбирается в ситуации, и он может получить урон

или Мастер сделает против него другой ход.

Манипулировать

Когда у тебя есть метод воздействия в обсуждении, или возможность соблазнить или манипулировать; когда ты пытаешься кого-то во что-то завлечь, используй+шарм.

Против персонажей других игроков брось и как обычно получи запас: за каждый запас, если он сделает то, чего ты хочешь, он получает 1 опыт, а если нет – ты получаешь +1 к превосходству за каждый отказ.

На 10+ получи запас 2 и +1 к превосходству или получи запас 3.

На 7—9 получи запас 1, но тебе могут поставить условие.

Трать запасы при общении, когда потребуется. Как только запасы потрачены, ты теряешь влияние.

- Он дает тебе то, чего ты хочешь (предмет, доступ, проход и т.д.), с учетом возможного риска (выбери дважды для значительных просьб).*

- Он не просит прямо сейчас доказательства, подтверждения или знака доброй воли, связанного с тем, что ты говоришь или о чем просишь.*

- Он принимает твою историю или версию и по сути встает на твою сторону*

- Он дает тебе информацию или отвечает на вопрос и не видим в этом ничего плохого*

- Он меняет отношение к тебе на более позитивное, на одну ступень
- Он относится к кому-то еще, указанному тобой, также как к тебе под воздействием этого хода
- Больше никто не замечает, что ты им манипулируешь

При провале не получай шансов и готовься к ходу Мастера.

Этот ход используется, когда ты разговариваешь и общаешься, соблазняешь или немного обманываешь, скрываешь незначительные детали или ведешь переговоры. То есть он включает в себя переговоры и стандартное социальное общение. Главное в этом ходе – возможность что-то предложить, наличие **рычага воздействия** (положительные отношения, социальное давление, какого-то рода власть), обладание чем-то, что может убедить другую сторону (подойдет и красивая внешность или материальная выгода) или хоть какие-то общие интересы.



Используй манипуляцию, когда персонаж явно активен при взаимодействии и когда эта беседа может быть интересной для игры. Если речь идет об одном вопросе к какому-то

случайному стражнику, быстрее и лучше использовать *противостояние опасности* с помощью *шарма*.

В процессе манипуляции общение персонажа (ей) игрока (ов) и ПМа (ов) отыгрывается игроком (ами) и Мастером. Затем игрок может потратить полученный запас, чтобы получить что-то из списка. Если игрок хочет получить именно то, что хочет, первый вариант из списка, по сути, необходим.

Когда игрок что-то получает, в том же разговоре с тем же ПМом тот уж не может в этом отказать. А вот все, что не получено с помощью запаса, может ударить по персонажу – пропорционально рискам и ситуации. ПМ может стать дружелюбным, но потребовать некоего доказательства или символа, чтобы действительно поверить персонажу; он может поверить ему, но не выдать информацию или чего-то, что персонажу нужно и т. д. Обычно, на 7—9 можно ожидать, что один из вариантов, который ты не выбрал, приведет к каким-то неприятностям, но не все (т.к. он дает тебе то, что ты хочешь, но...).

Обычно, чтобы преимущества хода (скажем доступ, поддержка и т.д.) распространялись на всех других персонажей, необходимо тратить дополнительный запас. Аналогично, еще один запас надо потратить, чтобы никто другой не заметил происходящего.

Мастеру не стоит делать два последних варианта (распространить преимущества на других и сохранить манипуляцию в тайне) обязательными для каждого случая общения:

используй их только в напряженных, критических ситуациях, когда будет логично возразить против участия спутников персонажа или когда кто-то потенциально враждебный явно слышит разговор или замечает взаимодействие.

Для простых манипуляций выбери первый вариант один раз, чтобы получить то, что хочешь; если ты требуешь **чего-то весьма значительного**, Мастер может потребовать, чтобы ты выбрал этот вариант дважды. Если ты выберешь его один раз, значит твоя просьба удовлетворена не полностью или недостаточно.

Лгать и обманывать

Когда ты явно лжешь и тебя могут подозревать, когда у тебя нет способа воздействия, когда ты обманываешь, жульничаешь или маскируешься, используй+тень.

Против персонажей других игроков, брось и как обычно получи запас. Если он сделает то, чего ты хочешь или поверит тебе, он получает 1 опыт, а если нет – ты получаешь +1 к превосходству за каждый отказ.

На 10+ получи запас 2 и +1 к превосходству или получи запас 3.

На 7—9 получи запас 1.

Трать запасы, когда нужно. Как только все запасы потрачены, ты теряешь влияние на него.

- Он поддержит тебя в том, что тебе нужно

- Он проигнорирует то, что ты скажешь игнорировать
- Он даст тебе доступ или поделиться информацией
- Он будет считать кого-то (включая тебя) другом или врагом
- Он сделает один шаг в соответствие с твоим планом
- Он до самого конца не распознает твоей лжи

При провале не получай шансов и готовься к ходу Мастера.

Ход может быть похожим на ход **манипулировать**, но для того, чтобы лгать и обманывать вам не нужно ничего общего. **Ты явно лжешь** и это главное; это можно попробовать сделать почти в любой ситуации.

Лгать и обманывать можно строго на словах: никакой торговли или обмена не требуется; все это ложь. **И эту ложь рано или поздно раскроют**, если ты не выберешь соответствующие варианты.

Чтобы иметь возможность правильно лгать и обманывать, тебе не надо, чтобы люди тебя любили или были тобой очарованы. Суть хода не в любви, а в том, чтобы уметь направить противника в нужную сторону; он позволяет разыгрывать разговоры, в которых ты говоришь одно, чтобы получить другое или изображаешь из себя жертву или невинного при наличии обвиняющих тебя доказательств и т. п.

Примеры базовых ходов

Примеры хода *противостоят опасности*:

Персонаж по имени Алаир находится в плену у группы разбойников и пытается освободиться от пут. Давид, игрок, который им играет, использует+холод и на 10+ Алаир успешно освобождается и сбегает.

На 7—9 Алаир свободен, но, возможно, это заняло больше времени, чем ожидалось, и он наткнулся на какие-то неприятности. Например, он долго возился с веревкой; что тем временем случилось? А может стражник заметит, как он убегает или кто-то поднимет тревогу или оружие и снаряжение Алаира куда-то унесли (угрожать чем-то в ответ) или же кто-то скоро заметит веревку и пропавшего пленника и начнет охоту (оставил четкий след).

Тацит пытается угрозами и надменным отношением проложить себе дорогу мимо стражника. Подойдя прямо к стражнику, Тацит говорит: «С дороги, не то все кости переломаю». Джеймс, игрок, использует+шарм потому что Тацит пока что не в том положении, когда применяется настоящее насилие. На 10+ стражник либо отойдет в сторону, либо Мастер поставит его в неудобное положение, если он попытается остаться на месте.

На 7—9 стражник все равно должен отойти или оказаться

в невыгодном положении, если дело дойдет до драки, но Мастер может выбрать что-то из списка. Например, он какое-то время поборется, привлечет внимание или сдастся, но позовет подмогу или сделает так, что Тацит оставит след, по которому смогут пройти другие стражники.

При провале стражник может не пропустить Тацита, и Мастер делает свой ход, который конечно же может быть реакцией на угрозу Тацита.



В той же ситуации, но с другим подходом, другой персонаж, Саул хватает и выкручивает руку стражника, шепча ему на ухо: «С дороги, не то сломаю руку». Ханна, игрок, ис-

пользует+сталь, потому что это явная возможность нанести урон. Обрати внимание, что переходя к физическому воздействию, игрок открывает Мастеру возможность аналогичного ответа и, возможно, персонаж получит урон, если результат броска будет плохим.

На 10+ стражник либо отступает, либо получает урон – Мастер может сказать Саулу нанести урон по правилам игры, либо просто сказать, что у стражника сломана рука, вывихнуто плечо или нечто подобное.

На 7—9 стражник должен отступить или пострадать от последствий сопротивления, но Мастер может выбрать один из вариантов в списке на 7—9.

При провале Мастер сделает свой ход: Саул может все равно пройти или не пройти мимо стражника, но последствия будут так или иначе проблематичными.

Персонажи тайно проникают во дворец и Алаир идет первым. За углом он замечает солдата, который Алаира пока не видит. «Я подкрадываюсь сзади и оглушаю его рукоятью кинжала», – говорит Давид и использует+тень для хода противостоять опасности.

На 10+ солдат выведен из строя и Мастер может отметить полученные им раны, если есть вероятность, что солдат еще вернется в игру.

На 7—9 солдат повержен, но шум, возможно, привлек внимание других стражников: Алаиру и другим персона-

жам придется действовать быстро, Алаир также получает -1 к превосходству. А может быть солдат успевает крикнуть и поднять тревогу (нежелательное внимание) или нет места или времени, чтобы спрятать тело, и кто-то его вероятно найдет (оставить след).

Вот другой пример, с *шармом*, когда игрок Джеймс пытается повлиять на повествование: персонажи добрались до небольшой деревни и священник Тацит сразу же подходит к старейшине деревни, отличающемуся довольно недружелюбным видом.

Джеймс говорит, что Тацит знает эту деревню и умеет обращаться с местными. Поэтому Джеймс использует+шарм. На 10+ местные и правда дружелюбны – в разумных пределах, конечно.

На 7—9 они дружелюбны, но общение с ними может занять больше времени, или же действия персонажа могут заметить вражеские разведчики (нежелательное внимание), а может быть все они дружелюбны, кроме одного ПМа, которые обращается против них (сдаться, а потом попробовать обратиться против).

При провале люди в деревне могут быть против Тацита и других персонажей. Или же они могут быть дружелюбны, но Мастер все равно может сделать свой ход, который принесет какие-то неприятные известия.

Еще один пример влияния на повествование: в ходе рас-

следования стали известны имена пары монахов и Саул заявляет, что он их знает.

Ханна, игрок, использует+ум. На 10+ он их знает и может (в разумных пределах) что-то о них рассказать.

На 7—9 он их знает, но возможно монахи узнают о расследовании, или Саул и другие персонажи привлекли внимание кого-то еще, а может быть ситуация оказывается хуже, чем они ожидали и один из монахов путешествует с вооруженным эскортом или монахи уже покинули город (путь к отступлению).

При провале, персонажам вероятно придется узнать о монахах что-то еще, они знают слишком мало. Либо Саул может знать что-то очень плохое и Мастер выразит это своим ходом против персонажей.

Примеры хода *помощь*:

Саул хочет вытолкнуть застрявшую в грязи телегу с драгоценным грузом, но за ними гонятся вражеские солдаты. Анна использует+сталь для хода *противостоять опасности* и получает результат 7—9; Саул сможет вытолкнуть телегу, но это займет немало времени.

Другой персонаж, Алаир, решает помочь; Мастер говорит игроку Давиду использовать+сталь для еще одного хода *противостоять опасности*. На 10+ Алаиру удастся помочь, что увеличивает уровень успеха Саула до 10+ и экономит время; теперь они смогут вовремя вытолкнуть телегу и сбе-

жать.

На 7—9 результат Саула все равно повышается до 10+. Однако, Мастер может сделать ход против Алаира, второго персонажа. Например, возможно, он сам застрял в грязи.

При провале, Давиду, второму игроку, предстоит выбрать из двух предложенных Мастером вариантов. В одном случае Алаиру не удастся помочь и результат Ханны остается 7—9, но Алаир страдает от каких последствий (например, Мастер уменьшает его *превосходство* на 1).

Во втором случае Алаир не просто не помогает, а еще и мешает Саулу. Результат Саула опускается до 6- (полная неудача) и тогда именно Саул застрянет в грязи или получит -1 к *превосходству* или пострадает от иных плохих последствий.

Алаиру нужно незаметно выбраться из таверны. Тацит, его товарищ, хочет ему помочь, отвлекая внимания остальных посетителей, включая группу местных солдат. Тацит изображает, будто заметил, что его кто-то обокрал и пытается привлечь всеобщее внимание.

Джеймс, игрок, использует+шарм для хода ***противостоять опасности***: на 10+ он получает то, что хочет, и Мастер говорит, что Алаир может исчезнуть, без всяких бросков (получаешь то, что хотел).

На 7—9 Алаиру все равно удастся ускользнуть незамеченным: Тацит привлек всеобщее внимание, но не совсем так,

как хотел и теперь Мастер сделает против него ход.

При провале Мастер предлагает Джеймсу выбор: либо Тацит не смог привлечь внимание и уменьшает степень успеха Алаира, насторожив солдат (но Мастер переключает внимание на Алаира и делает ход против него), либо Тациту не удалось помочь, и Мастер сделает ход против него, а Давид бросит кубики, чтобы определить, смог ли Алаир скрыться без чьей-либо помощи.

Примеры хода *конфликт*:

Саул пытается убедить купца назначить его начальником каравана; Тацит вмешивается и требует эту должность себе – явный конфликт. Поскольку персонажи спорят с купцом, а не решают вопрос между собой, оба игрока, Ханна и Джеймс, используют+шарм для хода *манипуляция*.

Результат Ханны выше, поэтому Саула назначают начальником. Поскольку никакого влияния на повествование, кроме выбора лидерства, этот эпизод не оказывает, Мастер решает, что выбирать варианты хода нет смысла.

Два персонажа, Тацит и Алаир, спорят о том, кому достанется боевой конь убитого вражеского рыцаря. Оружие он не обнажают, но дело доходит до драки, и игроки, Джеймс и Давид, используют+сталь для хода *противостоять опасности*.

Джеймс получает результат 7—9, Давид – 10+, а значит

Алаир получает право оставить коня себе.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.