

**Сборник материалов для патронов
октябрь 2017**



СОДЕРЖАНИЕ

Genius Loci: Духи местности (перевод статьи с GnomeStew)	3
Интервью с Мирко Бадером	6
Клоун Умер (обзор vs. Stranger Stuff)	9

Genius Loci: Духи местности



Автор: [Matthew J. Neagley](#)

Перевод: R2R

Кто такие духи местности, большинство людей узнаёт из книг или фильмов: обычно это душа или сознание какой-то локации. Таких духов можно встретить в зачарованном лесу, в доме с привидениями или в “умном доме” с собственным AI. Поселите духа-хранителя где-нибудь в своей игре, и вы добавите интересный игровой элемент. В некоторых сеттингах может даже оказаться, что большинство зданий, рек, рощ и т.д. населено духами местности, хотя большую часть времени мы с ними не сталкиваемся.

Причины, по которым стоит ввести духа местности в вашу игру:

- Атмосферность: Если вы поселите где-то духа местности и наделите его интересными способностями, это поможет создать особое настроение, сделать локацию более яркой и запоминающейся.
- Разнообразие: Потусторонние обитатели какого-то места — дополнительный источник встреч, препятствий и проблем, они могут проявлять необычные свойства и отличаться от того, что ожидают увидеть игроки.
- Информация о сеттинге: Пусть объяснение “это сделал дух горы” не так уж далеко отстоит от “это сделала магия”, оно всё же добавляет сеттингу глубины, а персонажам даёт дополнительные способы взаимодействия с игровым миром.
- Важная сюжетная цель: Дух местности, живущий в какой-то ключевой локации, может стать значимым NPC. Взаимодействие с такими духами — знакомство, переговоры, усмирение или умасливание их, а то и работа на них, — обеспечит игрокам множество сюжетных задач.

Духи местности, как мы уже говорили, нередко бывают наделены особыми способностями. Давайте посмотрим, что вы можете использовать в игре:

- Осведомлённость: Духи местности, как правило, наделены знанием обо всём, что происходит в “их” зоне обитания. Они знают обо всех, кто в ней находится, и, если способны понимать разумную речь, могут

подслушивать разговоры. Этого можно в каких-то случаях избежать с помощью магии, но такой способ имеет свои изъяны: дух поймёт, что часть местности стала недоступна для наблюдения..

- Влияние на погоду: В зависимости от природы его сил, дух местности может тем или иным образом управлять в ней погодой. Добрые духи могут вызвать ясную погоду или прохладный ветерок, а злобные, сердитые и достаточно могущественные — спрятать солнце, наслав бесконечный дождь или сильный снегопад.
- Воздействие на эмоции: Духи могут изменять эмоции тех, кто забрёл в их место обитания. Они могут вызывать чувство покоя и безмятежности, эйфорию, ужас, отчаяние или другие сильные переживания — какие именно, зависит от природы духа и от его целей.
- Влияние на других обитателей: Большинство существ и NPC, долго живущих под воздействием духа, становятся внушаемы и поддаются его чарам. Дух может подталкивать их к каким-то действиям или влиять на их отношение к другим существам и событиям. Может быть, это приведёт к тому, что опасные звери будут избегать путешественников — а может быть, наоборот, найдут их как по волшебству и немедленно набросаются. Может быть, обычно агрессивные существа или персонажи окажутся дружелюбными, а может быть — наоборот, обычно смирные окажутся злобными.
- Управление препятствиями: В области, где они обитают, духи могут создавать или убирать естественные преграды или труднопроходимые участки. Они могут практически мгновенно создавать почти необнаружимые ловушки там, где всё только что казалось безопасным. Умные духи способны применять это умение, чтобы искусно направлять партию в сторону выхода из локации или в более опасные места.
- Изменение ландшафта: Более могущественные духи могут менять местность в крупных масштабах: передвигать реки, создавать или уничтожать ориентиры и характерные детали рельефа — горные пики, ущелья и т.д. В этих местах не поможет ни одна карта, даже самая свежая.
- Искажение реальности: Самые могучие духи местности могут искривлять саму ткань бытия, заставляя нежеланных гостей взбираться по бесконечным склонам или спускаться в бездонные долины, могут довести их до изнеможения в погоне за миражами и потом бесцеремонно вышвырнуть вон, когда надоест с ними забавляться. Чтобы не попасться в их ловушки, понадобится внимание к мельчайшим деталям, везение и, во многих случаях, магия.

Духи местности могут быть серьёзными противниками или интересной сеттинговой деталью для партии любого уровня и состава. С их помощью вы можете добавить глубины и объёмности своему игровому миру.

А в ваших играх встречаются такие? Расскажите о них!

This article originally appeared on [Gnome Stew](#), [The Game Mastering Blog](#), and is reprinted here in Russian with permission. You can read the original English-language article by [Matthew J. Neagley](#) at [Genius Loci](#), and check out [Gnome Stew's books](#) on the [Engine Publishing](#) website. [Gnome Stew](#), the [Gnome Stew logo](#), and [The Game Mastering Blog](#) are trademarks of [Martin Ralya](#). [Engine Publishing](#) is a trademark of [Engine Publishing, LLC](#). This article is copyright © 2017 by its original author. All rights reserved.

«Надеюсь, что русские игроки займутся их собственным миром сказок» — Интервью с Мирко Бадером



Сегодня у нас особый гость, первый немецкий НРИ-автор на нашем сайте, человек, который всего за три года прошёл путь от простого инди-автора до редактора крупного издательства. Встречайте – Мирко Бадер, отец игры HeXXen 1730.

RNR: Привет, Мирко!

Мирко: Привет, Рекс.

RNR: Для начала, не мог бы ты немного рассказать о себе? Как давно ты играешь в настольные ролевые игры? Как у тебя появилась идея создать свою собственную игру?

Мирко: Я играю в ролевые игры с 13 лет – то есть уже 32 года. За это время я успел попробовать не только именитые, но и малоизвестные игры, и в конце концов отметил, что мне как ведущему становится всё сложнее осваивать новые правила. Тогда я начал экспериментировать со своими собственными правилами, в том числе пытаюсь как-то облегчить работу ведущего. Основа для HeXXen 1730 пришла мне в голову, когда я посмотрел фильм «Охотники на ведьм» (*имеется в виду фильм Hansel and Gretel: Witch Hunters – прим. переводчика*). Я тогда подумал – почему ещё нет ролевой игры по такому клёвому сеттингу? И начал писать HeXXen 1730. На тот момент это было просто ради удовольствия, для себя и своей группы. Но я увидел, что игра очень хорошо идёт в моем дружеском кругу, и стал развивать ее дальше и дальше.

RNR: Какие трудности повстречались тебе в процессе разработки игры? Что было наиболее интересным?

Мирко: Я хотел исторический сеттинг, основанный на реальном мире. Перед этим я довольно много писал для немецкой ролевой игры по Ктулху и поэтому имел определённый опыт работы с историческим фоном. Но HeXXen 1730 потребовала гораздо больше времени на исследования, все-таки, эпоха барокко воспринимается совсем не так, как, скажем, 20-е года XX века, когда жил Лавкрафт. Но это того стоило, сейчас я знаю очень много об этом времени и думаю, что могу хорошо передать атмосферу 1730-го года в своих приключениях.

Кроме того, меня по-настоящему захватил процесс разработки механики, особенно в случае со следующей игрой, HeXXen 1733. Я очень много получил от совместной работы с настоящими профессионалами из издательства (Ulisses Spiele – прим. переводчика). Со временем правила становились все проще и изящнее,

но при этом наполнялись тактической глубиной. В конце концов, получилась система, заточенная под требования одновременно кинематографических и исторических игр.

RNR: Расскажи пожалуйста про HeXXen 1730. Как ты позиционируешь эту игру, каким игрокам она будет интересна, какие «фишки» у неё есть?

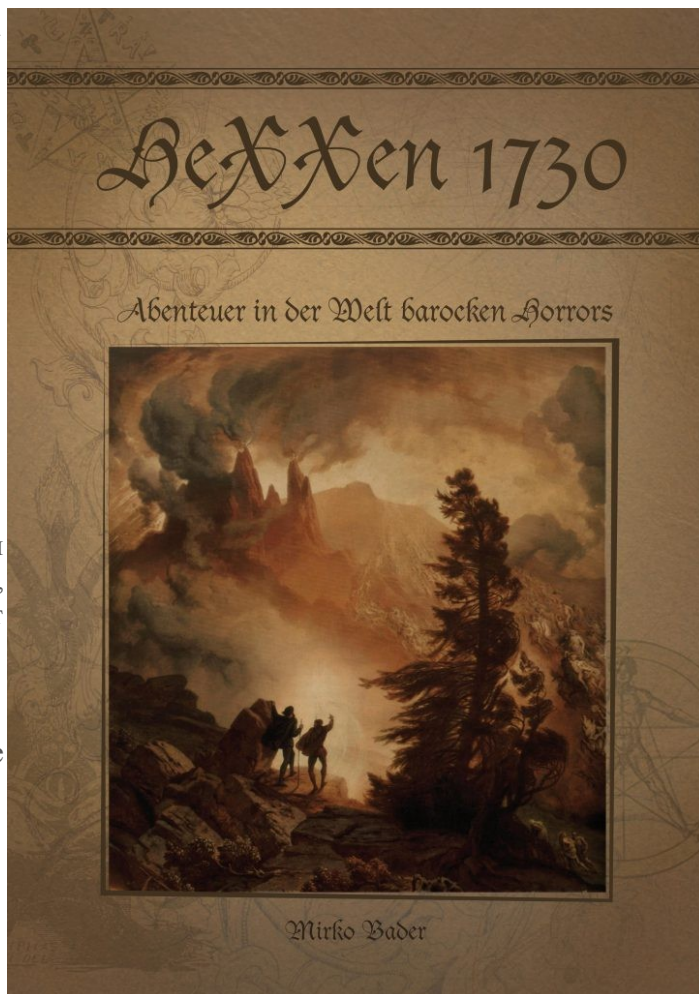
Мирко: HeXXen 1730 – это смесь экшна и историзма с элементами хоррора. Игроки берут на себя роль мужественных охотников, преследующих ведьм, вампиров, демонов и оборотней — прямо как в экшн-фильмах. Правила достаточно просты, но чтобы победить могущественных врагов, нужно очень хорошо работать в команде. Такие схватки чем-то похожи на встречу с боссом в MMORPG. Тактика и согласованность решают все. При этом в HeXXen насыщенная историческая атмосфера. Теоретически, игроки даже могут выбрать местом действия реальные города 1730-х годов. Конечно, мир HeXXen сильно отличается от настоящей истории — государства разрушены или затоплены, Рим был захвачен демонами на целое столетие, а легендарный Людовик XIV все ещё правит Версалем благодаря чудесам алхимии. Но повседневная жизнь, одежда, вооружение, религия – все это соответствует историческому прототипу. Благодаря этому игрокам будет несложно ориентироваться в этом мире. Им не нужна отдельная книга по сеттингу, они могут черпать вдохновение из исторических романов вроде «Трёх мушкетёров» Дюма, книг по истории или сказок.

RNR: Переводилась ли игра на другие языки: английский и французский, например? Как ты относишься к идее её перевода на русский язык?

Мирко: Нет, насколько мне известно, HeXXen 1730 не переводилась. Но мы планируем перевести на английский следующую игру, HeXXen 1733, чтобы охватить более широкий рынок. Я считаю классным появление HeXXen 1730 на русском, и надеюсь, что русские игроки займутся их собственным миром сказок и историей. В реальности в эту эпоху существовала могучая Российская Империя во главе с Петром Великим. Хотя она тоже разрушена в мире HeXXen, царь и его преемницы по-прежнему тут. Дворцовые интриги, выродившиеся придворные, угрозы изнутри и снаружи – это прекрасный игровой мир! Кроме того, Россия богата на сказки. Ведьма Баба Яга уже напрямую связана с миром HeXXen 1730.

RNR: Не мог бы ты презентовать нашим читателям свою новую игру HeXXen 1733? Какие будут изменения в сравнении с оригиналом?

Мирко: Правила станут ещё легче и быстрее, также изменится процесс создания персонажа. В HeXXen 1730 можно было только получить ограниченное количество способностей, и когда-нибудь персонаж становился «готовым». В HeXXen 1733 можно будет развиваться гораздо, гораздо дальше и постоянно получать новые захватывающие силы. При этом ключевые элементы, как например ресурс-менеджмент, не поменяются. Это станет проще и доступнее, но, тем не менее, будет ясно чувствоваться, что игра основана на HeXXen 1730. Также я пытаюсь лучше проработать историзм. Например, в HeXXen 1730 я упустил из виду шпаги как излюбленное оружие своего времени. Это собираюсь исправить это HeXXen 1733. Самое большое отличие в том, что HeXXen 1733 будет профессиональной игрой. То есть, над ней работают профессиональные авторы, иллюстраторы, верстальщики и тестеры. Кроме того, игра будет сопровождаться дополнительными продуктами, например, наборами карт, саундтреком, широкоформатными постерами и т.д. Меня ждёт много работы.



RNR: Немецкие ролевые игры – это новинка в России. Первая немецкая игра, официально переведённая на русский (GammaLayers) была опубликована лишь в прошлом году. Но мы знаем, что в настоящий момент группа энтузиастов занята переводом Das Schwarze Auge («Тёмное Око») пятой редакции. Что издательство Ulisses Spiele и ты лично думаете о сотрудничестве с русскими переводчиками? Есть ли у издательства интерес к российскому рынку или сейчас слишком рано об этом говорить?

Мирко: Я думаю, каждое издательство заинтересованно в том, чтобы переводить свои продукты на другие языки. DSA 5 сейчас переведена на английский и успешно продаётся в США. Есть ли конкретные планы на русскоязычное пространство, я сказать не могу. Возможно, сначала нужно найти надёжного партнёра. Лично я счёл бы отличным, если бы HeXXen 1733 как-нибудь смогла бы появиться в России или даже получила бы русское дополнение. Как уже сказано, Россия 18-го столетия это очень увлекательное и многоплановое место для действия. Роскошные города вроде Санкт-Петербурга с одной стороны, и глубокие леса и бескрайние просторы с другой — тут можно устроить несметное количество историй и приключений.



RNR: Большое спасибо за интервью, удачи тебе с твоим проектом! Надеюсь, мы ещё увидим его перевод на русский язык.

Ну и самое главное: наши читатели уже смогут ознакомиться с оригинальной HeXXen 1730, т.к. Мирко Бадер любезно предоставил своё официальное разрешение на перевод игры на русский язык. Русская версия доступна на нашем сайте [совершенно бесплатно](#).

- интервью брал Рекс Рекстон

Клоун умер — обзор на vs. Stranger Stuff и Send In the Clowns



Если вам по нраву старые фильмы, где главные герои — дети или подростки, сталкивающиеся с чем-то странным и необъяснимым (на нашем сайте есть материал о [подобной игре](#), действие которой происходит в неоготическом мире Хроник Тьмы), то вам должно понравиться изделие Fat Goblin Games! Простая и лёгкая в освоении игра vs. Stranger Stuff сфокусирована на пугающих историях в стиле 80-х — и если вам показалось, что название игры отсылает к сериалу “Очень Странные Дела”, то так оно и есть — авторы вдохновлялись в том числе и этим творением Netflix. В числе прочих источников вдохновения авторы называют такие фильмы, как “Инопланетянин” (E.T.), “Битлджус” (Beetlejuice), “Воспламеняющая взглядом” (Firestarter), “Оно” (обе экранизации), и многие другие. Создатели прямо рекомендуют для полного погружения в атмосферу перед игровой сессией устроить себе киномарафон.

Итак, что же нам предлагает “Толстый Гоблин”?

Создание персонажа весьма просто — надо выбрать возраст персонажа (от 11 до 17 лет, никто не мешает играть и взрослому, но атмосфера будет немного не та; лучше всего, когда взрослый персонаж один в партии детей/подростков), определиться с именем и прозвищем персонажа (авторы напоминают, что в те годы школьники чаще называли друг друга по фамилии, а прозвище должно соответствовать эпохе, т.е., никаких ников вроде [tumblrgirl42](#)), записать Выносливость персонажа (местный аналог пунктов здоровья, абсолютно у всех стартовых персонажей этот параметр равен 10), а также выбрать своё сильное и слабое качества. Качеств нам предоставлено всего два — это Мозги и Мускулы, и показатель сильного качества равен 6, а слабого — 4, надо лишь определить, какое из них какое. Мускулы отображают все физические аспекты вашего персонажа — скорость, силу, ловкость и пр. Мозги, соответственно, отвечают за такие штуки как здравый смысл, интеллектуальное развитие, реакцию и т.п.

Дальше стоит выбрать Черты (Stuff) вашего персонажа — одну плохую и одну хорошую. Это могут быть и физические особенности (например, Слабое Здоровье), метафизические (Удача), или вообще связанные с вашей семьёй (Клёвый Старший Брат или Слишком Назойливые Родители) — так или иначе, Черты влияют как на чисто отыгрышевую, так и на игромеханическую сторону игры, поэтому выбирайте с умом. Сама игровая механика простая, как современные AAA-проекты. Вместо кубиков мы берём колоду карт на 54 листа. Мастер определяет сложность (от 4 до Короля), а игрок тянет число карт, равное показателю его Качества (4 или 6, соответственно), после чего сравнивает старшую карту в руке с заявленной сложностью, и, если она равна или превышает таковую, то действие успешно. Не знаю, как там у них в американщине, а у нас тут дети начинают играть в карты и разбираться в старшинстве и в мастях лет с трёх, так что система действительно проста и легка в освоении.

Подобным же образом организована и боевая система. Раунд длится около пяти секунд, очерёдность хода — по часовой стрелке относительно рассадки игроков, а персонажи мастера всегда ходят последними (если только это не какие-то сверхбыстрые чудовища). Успешность атак персонажей друг против друга также определяется сравнением старшей карты из пула, равного показателю Мускулов. Для дистанционных атак используется показатель Мозги и таблица сложностей, выстроенная из расчёта расстояния до цели. Оружие поделено на два типа — простое (бейсбольная бита, складной нож, рогатка и пр.) и продвинутое (настоящее боевое огнестрельное и холодное оружие, тяжёлые инструменты и т.д.). Простое оружие наносит 1 единицу урона, продвинутое — 2 единицы. Если показатель Выносливости снижается до 5, персонаж получает штрафы на все действия, если он становится равным нулю — персонаж теряет сознание. Предполагается, что, если вы не играете с **ПОВЫШЕННЫМ УРОВНЕМ ЖЕСТОКОСТИ** ваши персонажи не умирают, а приходят в себя в больнице. Также, если вы придумаете какой-либо способ восстановить персонажу хотя бы 1 Выносливости, он снова придёт в себя и будет относительно дееспособен (хотя после активных действий ему уже *точно* понадобится квалифицированная медицинская помощь).

Про **ПОВЫШЕННЫЙ УРОВЕНЬ ЖЕСТОКОСТИ**: авторы напоминают, что такие фильмы как “Пятница, 13” и “Кошмар на улице Вязов” тоже вполне подходят под атмосферу игры, и если ваши игроки готовы играть в слэшер, где кто-то кроваво и страшно умирает в каждой сцене, то почему бы и нет?

В разделе для мастера описаны НИПы и монстры, примерно обрисованы подходящие внутриигровые локации (вроде секретного института или школы персонажей), а также примеры сюжетных завязок (вторжение инопланетян, похитители детей, тайный сатанистский культ, собаки-мутанты и маньяк-убийца), и, собственно, всё!

Берите карты, пиццу, колу (или пиво) и играйте в своё удовольствие! Если у вас сбоят фантазия, то на Drivethurpg можно найти достаточно готовых приключений (а также официальную карточную колоду).

Кроме основной книги, уже выпущены книги vs. Ghosts, которая фокусируется на историях про призраков, vs. Moon Men, повествующая о пришельцах из космоса, а также Send In The Clowns, которую я рассмотрю более подробно.

Клоуны считаются чем-то пугающим довольно давно, и не стоит винить Короля Ужасов и новую экранизацию его книги в разжигании этого страха. Как и многие пугающие вещи, клоуны и мимы проникают из реальности в книги, кино, а также настольные ролевые игры. Конкретно из фильмов, для вдохновения, авторы рекомендую такие фильмы, как “Дом клоунов” (Clownhouse), “Веселяндия” (Funland) или “Клоуны-Убийцы из далёкого космоса” (Killer Klowns from Outer Space) — повествующие, как вы могли бы догадаться, о жестоких и злых клоунах. Не все эти фильмы — фильмы ужасов, но, как вы понимаете, предлагаемая игра более жестока и пугающа, чем базовая vs. Stranger Stuff.

Книга подробно рассказывает о типах клоунов, которых можно встретить (на самом деле надеюсь, что нет) на городских улицах и в стенах цирков, а также даёт примерно дюжину сюжетных завязок — от

одержимых демонами клоунов-аниматроников и инопланетных клоунов-вампиров до безумного пластического хирурга, делающего своих пациентов клоунами, и банды грабителей, выдающих себя за странствующих клоунов.

Также в книге приложены три приключения — одно рассказывает о странном странствующем цирке, превращающем зрителей в сумасшедших клоунов. Второе — о клоуне из фургончика с мороженым, похищающем детей. И третье — про призрачного клоуна, терроризирующего маленький город. Авторы отдельно отмечают, что не относятся к настоящим клоунам предвзято, очень уважают эту профессию, а речь в их игре идёт исключительно о “злых клоунах” из кино.

В общем, если вы искали действительно простую систему для атмосферных небольших игровых кампаний или ван-шотов в стиле 80-х, то vs. Stranger Stuff вам отлично подойдёт — а если на волне хайпа по новой экранизации “Оно” вы хотите напугать ваших игроков, то очень рекомендую вам Send In the Clowns!



- Виталий «Дос»