

## Замыслы

- > Изображайте фантастический мир
- > Наполните жизнь персонажей приключениями
- > Играйте, чтобы узнать, что будет дальше

## Ваши задачи

Описывайте обстановку, задавайте детали  
Задавайте вопросы и используйте ответы  
Рисуйте карты, но оставляйте белые пятна  
Ищите интересные подробности и факты  
Помогайте игрокам понять ходы  
Дайте каждому персонажу шанс блеснуть  
Вводите в игру NPC  
Заполняйте лист приключения

## Ходы приключения

Измените окружение  
Покажите надвигающуюся угрозу  
Введите новую фракцию или вид существ  
Используйте угрозу фракции или вида существ  
Заставьте персонажей вернуться назад  
Предложите желаемое и назначьте за него цену  
Бросьте вызов одному из персонажей

## Вопросы

- ❖ Что говорят предания о том, когда появилась Небесная цепь?
- ❖ Кто взобрался по Небесной цепи и не вернулся, когда вы были ребёнком? Что они искали?
- ❖ Карабкаясь по цепи в небо, какие меры вы предпринимаете, чтобы не упасть?
- ❖ Что помешало вам завершить восхождение в прошлый раз?
- ❖ Придётся ли вам разбивать лагерь до того, как вы подниметесь на первую небесную скалу?
- ❖ Видно ли отсюда вашу деревню?
- ❖ \_\_\_\_\_
- ❖ \_\_\_\_\_
- ❖ \_\_\_\_\_

# Небесная цепь

Автор: Маршалл Миллер  
**Запал для приключения**

по системе **Dungeon World**

Сейджа ЛяТорра и Адама Кёбела [www.dungeon-world.com](http://www.dungeon-world.com)

## Впечатления

- Городок, выстроенный вокруг нижнего конца цепи
- Магазин “Припасы и наставления Клаттерро”
- Хижина отшельника, подвешенная к цепи
- Стаи птиц, гнездящихся по всей цепи
- Скелет верхолаза, всё ещё прикрепленный к цепи страховочным тросом
- Группа небесных скал, опутанных лианами, протянувшимися к ним от цепи
- Обломки планера, застрявшие в звеньях цепи
- Наземные животные, неизвестно как оказавшиеся на небесной скале
- Непроглядный чёрный дым, поднимающийся из городка
- Небесная скала со странной экосистемой
- Поврежденное звено цепи, которое вот-вот порвётся
- Другая экспедиция, спешно спускающаяся вниз
- Густые облака, из-за которых ничего не видно
- Корка льда на цепи, делающая подъем ещё опаснее
- Закат солнца и надвигающаяся темнота
- Стая обезьян, вопящих и ухающих где-то наверху
- Гигантские растения с воздушными корнями и водой в пазухах листьев
- Гнездо великой совы и два надтреснутых яйца в нём
- Два посёлка на небесных скалах, соединённых лишь тросом
- Паутина небесного паука, опутывающая

- несколько небесных скал
- Грозовые тучи на горизонте и вспышки молний
- Сыплющиеся сверху обломки от столкновения небесных скал
- Высоко над облаками цепь раздваивается
- Дыра в небе
- Снова эта проклятая цепь...



## Особые ходы

Когда вы **взбираетесь по Небесной цепи**, киньте каждый +ЛОВ в том порядке, в каком лезете. **На 10+** вы уверенно лезете вверх. **На 7-9** опишите, что вам помешало. Подождите броска следующего игрока: при успехе вас удержали.

Когда вы **летите на планере**, киньте +МДР. **На 10+** вы успешно совершили посадку. **На 7-9** выберите одну проблему:

- Вы здорово промахнулись по дальности
- Вы сели в самом центре опасности
- Жёсткая посадка, получите урон, равный переносимому весу

Когда вы вынуждены **сделать большой прыжок**, сделайте ход **Избежать опасности** от СИЛ, но вычтите из броска свой переносимый вес (можно сбросить часть вещей перед прыжком)

Когда вы **разбили лагерь**, съешьте по 1 рациону, восстановите ОЗ (не более 1/2 от вашего максимума) и киньте +МДР. Если съест нечего, вы не восстанавливаете ОЗ и получаете -1 вперед. **На 10+** выберите 2, **на 7-9** выберите 1:

- Вы надежно прикреплены к Цепи
- Ваше снаряжение удобно уложено и его можно мгновенно забрать
- Вы в хорошем положении для обороны лагеря

Когда вы **влезли намного выше, чем доводилось ранее**, получите -1 на все ходы, пока не **разобьёте лагерь** и не привыкнете к разреженному воздуху.

Когда вы пытаетесь **следовать за Крылатыми**, киньте +ОЗ. **На 10+** вы безнадежно от них отстали, **на 7-9** вам удалось их догнать, но вы очень устали и самостоятельно не вернётесь, **на 6-** вы успешно их догнали и можете легко вернуться назад.

Когда вы **разрубили Небесную цепь**, решите, какой конец цепи вы больше не увидите:

- Верхний: вы падаете
- Нижний: это мир падает или вы поднимаетесь?
- Ни тот, ни другой: выбираться отсюда придётся как-то ещё (например, вы остались на небесной скале или на летучем корабле)

Когда вы **тайком пробираетесь на летающий корабль**, киньте +ЛОВ, при успехе у вас получилось, но **на 7-9** выберите 2 проблемы:

- Вас кто-то видел
- Вас кто-то слышал
- Вам пришлось выбросить часть вещей

## Предметы

**Планер** 5 грузоподъёмность, 3 вес  
Планер похож на деревянную птицу размером в несколько раз крупнее человека. Лететь на нём неожиданно просто - нужно только столкнуть его в небо, а вот приземление может оказаться непростым.

**Сок дерева янь** Контактное, 3 применения, 1 вес

Деревья янь растут на нижней стороне небесных скал. Их клейкий сок позволяет им расти, удерживаясь там, куда не добираются другие растения, и не соперничать с ними из-за почвы. Намазав ладони и ступни этим соком, вы можете взобраться куда угодно.

**Нектар небесной лилии** Рацион, 5 монет, 1 вес

Перебродивший под потоками дождевой воды, этот нектар - крепкий и сладкий напиток. Одна выпитая порция восстанавливает 5 ОЗ. На земле его можно продать вчетверо дороже стандартной стоимости.

**Флейта всеобщего призыва** 1 вес

Эта деревянная флейта поначалу кажется сломанной: она не издаёт ни звука, если в неё подуть. Однако выжившие рассказывают, что вскоре после этого на вас обрушиваются бесчисленные стаи птиц.

**Небесный фонарь** 5 монет, 1 вес

В отличие от обычных ламп, светящих вперёд и по сторонам, небесный фонарь светит вверх и вниз. Это сложное устройство со множеством зеркал и линз.

**Мешок заклинаний** 1 вес

Этот небольшой кожаный мешок способен доставить больше неприятностей, чем юные полурослики с огнивом. Когда вы произносите заклинание (мелкие чары) внутрь мешка, оно остаётся там внутри, пока кто-нибудь не пожелает его извлечь.

**Флаг высшей точки** 0 веса

Вы знаете, что залезли выше всех, если добрались до звена Цепи, к которому привязан чужой флаг. Можете снять его и повесить свой. Когда вы возвращаетесь с чужим флагом, получите +1 к **Пирушке**, а побеждённая команда проставляется едой и напитками.

## Заклинания

**Плавный спуск** Уровень 1 Длительное  
Потоки магической энергии мягко обхватывают вас, словно гигантскими ладонями, и превращают падение в медленный безопасный спуск. Заклинание действует, пока оно не отменено или пока вы не сделаете новый ход.

**Небесный мост** Уровень 2 Длительное  
Волна магии, всколыхнув воздух, создаёт перед вами узкий прозрачный мост. Заклинание действует, пока оно не отменено или пока вы не сделаете новый ход.

**Маленькая птичка** Мелкие чары  
Ваши слова, как бы тихо они ни были сказаны, может ясно услышать любое выбранное вами существо в пределах вашей видимости.

## Монстры и NPC

### Крылатый народ

Одиночки, разумные, волшебные, летающие

Мучить (урон к10) 12 ОЗ 0 броня

Удар копыя, близко

Мы очень мало о них знаем: тёмные фигуры, красные глаза, крылья, как у гигантских ночных мотыльков - вот, пожалуй, и всё. Вернувшись из неудачного восхождения, много кто рассказывает, что крылатый народ тревожил их по ночам.

Инстинкт: Пугать и сводить с ума

- Внезапно возникать из темноты
- Говорить на непонятном языке
- Вызывать парализующий ужас
- Исчезать во тьме

Загадочное сообщение: Когда вы **вслушиваетесь в то, что говорят Крылатые**, киньте +МДР. **На 10+** ведущий опишет ваши видения - запишите себе новые узы с Крылатыми, основанные на этих видениях. **На 7-9** спросите у остальных игроков, что пытаются сообщить вам Крылатые, а ведущий скажет, что из этого правда.

### Небесные крысы

Группа, летающие, небольшие

Вцепиться и укусить (урон к4-1) 6 ОЗ 0 броня

Взмах меча

На земле их называют “небесными крысами” и видят в основном упавшими с высоты, но путешественники на Великой Цепи знают, что эти животные - летающие белки размером с собаку, приспособившиеся к жизни среди небесных скал.

Инстинкт: Собирать материал для гнезда

- Налететь с высоты
- Столкнуться с опоры
- Лавировать среди небесных скал

Жители небес: Когда вы **проводите какое-то время, наблюдая** за перемещениями небесных крыс, вы можете понять, какие из летучих скал взлетят или опустятся, судя по поведению зверьков.



### Великие совы

Одиночки, разумные, летающие, огромные

Когти и клюв (урон к20) 25 ОЗ 2 броня

Удар копыя

Огромные, размером с башню, древние, как само небо, великие совы в буквальном смысле царят на вершине пищевой цепи. Самые старые из них спокойно могут поднять в небо повозку фермера, если примут её за добычу.

Инстинкт: Добывать пищу в своих владениях

- Пробить броню клювом
- Схватить когтями, пролетая
- Сшибить и отбросить порывом ветра
- Полностью накрыть крыльями

Глаза в небе: Когда вы успешно **Договариваетесь** с великой совой, она соглашается **Изучить обстановку** для вас и рассказать, что видно с высоты (считайте как 10+ на этом ходе).

Автор: Marshall Miller, [Fine Mess Games](#)

Перевод: Ольга “R2R” Мыльникова, Виталий “Дос” Федосеев, для сайта [Roleplaying News Russian](#), 2018 год