

Чёрное небо, яркие звёзды

Затравка для НФ-кампаний под *Dungeon World*, автор: D. Kenyu (2018 [CC BY SA](#)), основано на материале Джереми Страндберга "Sailing the Sapphire Isles" и работах Dirk Detweiler Leichty & Brian Holland

Перевод: Ольга "R2R" Мыльникова, для сайта [Roleplaying News Russian](#) (2020 [CC BY SA](#))

Оригинал: [Black Skies, Bright Stars](#)

Прежде чем создавать персонажей, бросьте 8d6 и по очереди распределите выпавшие значения по списку вопросов и ответов, приведённому ниже. Отложите в сторону оставшиеся два кубика.

Что здесь недавно произошло?

1. Аномалия пространства-времени, из-за которой вас осталось мало и вы ранены
2. Едва не сорвавшийся побег с разрушителя Гегемонии
3. Открытое восстание дальних колоний Гегемонии
4. Королева пиратов попала в плен, её флот разгромлен
5. Не особо прочное соглашение, заключённое Гегемонией и Орокчикским Союзом
6. Успешное нападение на богатый торговый корабль

Что здесь нето, чем кажется?

1. Среди вас есть шпион Гегемонии
2. Заключённый в камере скрывает опасный секрет
3. Этой звёздной системы нет на картах!
4. Вы соврали, когда нанимались в экипаж
5. Вы перевозите контрабандой опасный и ценный груз
6. Вы летите по поддельным документам с тех пор, как покинули порт

Кто или что здесь всем управляет на самом деле?

1. Нестабильный ИИ, запрограммированный выполнить задание любой ценой
2. Награда, недавно назначенная за ваш экипаж

3. Орокчикским Союзом (защита территории, ксенофобия) и их вассалы
4. Армада Гегемонии, царящая на звёздных трассах
5. Сенатор-бунтовщик, профинансировавший этот рейс
6. Адмирал, который отправил вас на это задание

Чего (ещё) здесь следует опасаться?

1. Космические монстры - и преогромные
2. Охотники за головами в погоне за большой наградой
3. "Золотое облако", корабль, затерянный в гиперпространстве 1000 лет назад и, по слухам, недавно появившийся снова
4. Опасная, безграничная одержимость капитана
5. Космические пираты, ищущие поживы на межзвёздных маршрутах
6. Густое поле нестабильных астероидов

Что здесь есть для нас полезного или ценного?

1. Карта потерянной Араланской системы
2. Несметные сокровища, спрятанные где-то на этой луне или лежащие среди обломков корабля
3. Грозная репутация и широкая известность
4. Украденные планы тайного пути к тому, что утрачено, но по праву ваше
5. Должок перед вами у могущественного предводителя повстанцев
6. Ваш корабль, самый быстрый в этом секторе (+1 Скорости, параметры корабля см. ниже)

Что вот-вот случится?

1. На сканерах появился поток метеоритов, смертельный для кораблей
2. Вскипает давно назревший кровавый мятеж
3. Три истребителя вышли вам наперехват
4. Маскировка робота-шпиона на корабле раскрыта, и он вот-вот будет уничтожен
5. Ваш шаттл спускается на загадочную, покрытую руинами равнину чужой планеты
6. После долгих месяцев погони вы замечаете свою цель

Когда у каждого вопроса выбран ответ, не забудьте отложить два оставшихся кубика (или записать их значения), обсудите ответы и то, что из них следует, придумайте ещё фактов о мире, чтобы сделать его живым.

С т а р т о в ы й р а с к л а д

Следующий шаг - создайте персонажей. Когда выбираете Узы, ведущий задаст вам вопросы из этого списка, произвольное их число:

- * Кто из вас капитан, если у вас вообще есть капитан?
 - * Кто из вас офицеры? Какие у вас должности и звания?
 - * Кто из вас был в экипаже намного дольше остальных?
 - * Кто из вас всё ещё откровенные "земляные крысы" (то есть, обитатели планеты, не космонавты)?
 - * Почему вы отправились в космос? Почему нанялись именно в эту команду?
-

Д и с п о з и ц и я

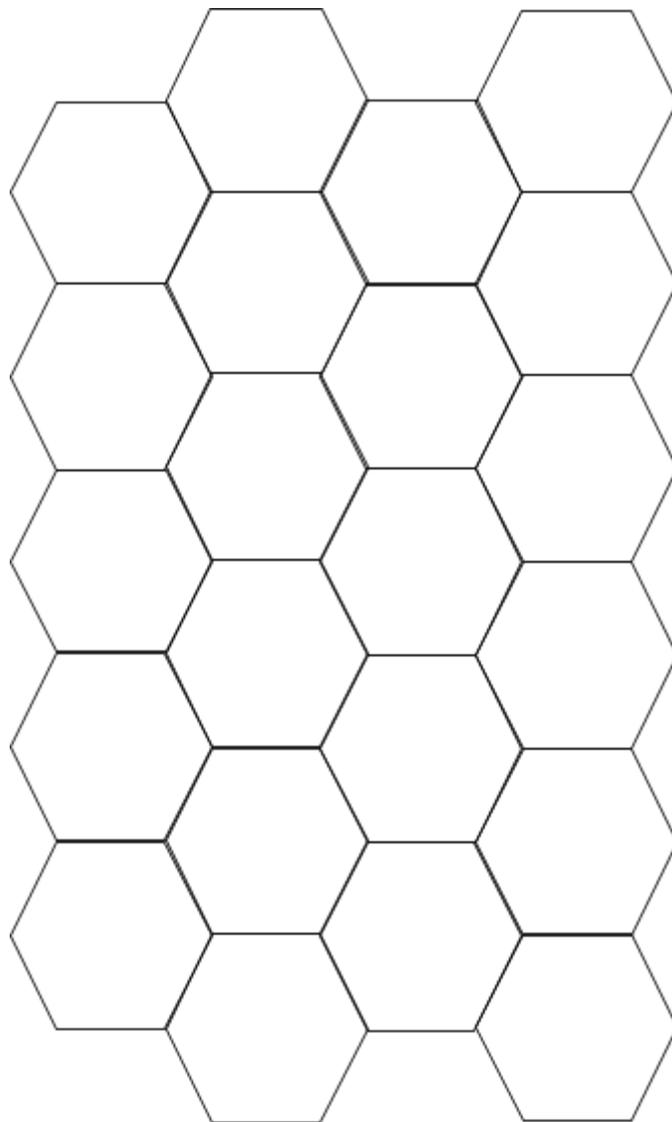
Теперь сложите значения на оставшихся 2 кубиках:

- 10+** В начале игры преимущество за вами — перед вами лежит открытая возможность, отличный шанс, который нужно не упустить. Время составить план и действовать!
- 7-9** Вы начинаете игру лицом к лицу с угрозой, вы под прицелом, но ещё не загнаны в угол!
- 6-** Вы в отчаянном положении: припёрты к стене, в заточении или в бегах.

Ведущий задаст начальную сцену. Итак, что вы делаете?

К о г д а в ы п о л у ч и л и п е р е д ы ш к у

Используйте правила из [The Perilous Wilds](#) ("Нарисуйте карту"), чтобы совместно создать сектор, в котором вы находитесь.



В а ш к о р а б л ь

Имя: _____

Неустршимый, ХТ4000, Звёздный Охотник, Ястреб
Столетия

Все 3 характеристики поначалу равны +1.
Добавьте +1 к одной из них по своему выбору:

Скорость **Корпус** **Команда**

Выберите 2 преимущества:

- Увеличить ещё одну характеристику корабля на +1
- Создан для битвы (ракеты, пушечные турели, боевое снаряжение для экипажа); +1 к ходу **Свистать всех наверх!** для атаки
- Место под груз: добавьте ещё один к счётчику "Запасы на исходе"
- Неубиваемый: добавьте по одному к счётчикам "Повреждён" и "Корпус пробит"

Выберите 2 недостатка:

- Уменьшить одну из характеристик корабля на 1
- Тесный: постоянная отметка на "Запасы на исходе"
- Старый и разваливается на части: постоянная отметка на "Потрёпан"
- Ворчливая команда: постоянная отметка на "Недовольство"
- Буйная команда: непросто удержать их, чтобы не крушили всё вокруг, как только выпадет возможность оторваться
- Узнаваемый вид: корабль легко распознать

С о с т о я н и я

- Запасы на исходе (*проблем пока нет, но скоро будут*)
 - Запасы истощены (*недоступен ход Ремонт, пока вы в открытом космосе*)
- Потрёпан (*незначительные внешние повреждения*)
 - Повреждён (*невозможно маневрировать*)
 - Корпус пробит (*атмосфера улетучивается, дела всё хуже*)
 - Обречён (*разваливается на части прямо сейчас*)

- Недовольство (*команда выглядит мрачной*)
 - Раздражение (*для броска с +Команда нужно сначала убедить их слушаться*)
 - На грани (*-1 постоянный к Команде и Скорости*)
 - Мятеж (*удачи вам с этим справиться*)

Э к и п а ж: Халан Портус, Каз-Молоток, Белиза Сиэл, Асам "Зараза" Аликсис, Фриц Онли, Коротышка Жардин, Чаат Ульtima, Майлз Грин, Юный Призрак, Влад-Клинок, Бриллиант Хикару, Филмор Зуб, Ахихари, Сомат Филч, Йю Саймпресс, Рикард Мэйко, Доллар-в-Небе, и любые имена из буклета ведущего

<http://www.fantasynamergenerators.com/>

**Н а р и с у й т е з д е с ь с х е м у и
в н е ш н и й в и д к о р а б л я:**

Ходы корабля

Проложить курс

Когда вы **прокладываете курс в открытом космосе к известному месту назначения**, спросите у ведущего, сколько времени примерно займёт перелёт. Потом бросьте +ИНТ: **на 10+** вы успешно рассчитали маршрут, но ведущий всё ещё может выбрать 1 пункт из списка; **на 7-9** вы выбираете что-то одно из списка, а ведущий может выбрать ещё одно:

- * Вы должны будете отметить **Запасы на исходе** (или **Запасы истощены**) к концу перелёта
- * Путь пролегает через астероидное поле, космическую аномалию и т.д. (отметьте **Потрёпан** к концу перелёта)
- * В пути вам угрожает нападение

Свистать всех наверх!

Когда корабль и/или экипаж **действует, несмотря на опасность, или терпит бедствие**, скажите, как вы справляетесь, и бросьте...

- ... +Скорость, если вы пытаетесь ускользнуть или увернуться
- ... +Корпус, если вы решили терпеть урон или идёте напролом
- ... +Команда, если всё зависит от действий экипажа

На 10+ у вас всё получилось, но ведущий может выбрать 1 пункт из списка; **на 7-9** ваш подход сработал, но ведущий выбирает 1 пункт и может сказать, чтобы вы выбрали ещё 1:

- * Вы пока не в безопасности
- * Некоторые из членов экипажа под угрозой
- * Это далось нелегко; отметьте состояние корабля

Ремонт

Когда вы **проводите несколько дней в дрейфе или в доке, чтобы отдохнуть, починить корабль, заправиться, пополнить припасы или внести модификации**, бросьте +Команда: **на а 10+** потратьте 3 балла 1:1 на варианты из списка; **на 7-9** потратьте 2 балла; **на 6-** потратьте 1 балл и спросите ведущего, какая проблема прервала вашу работу.

- * Уберите 1 состояние корабля

- * Быстрая работа! Вы справились раньше, чем ожидали
- * Вы сумели снарядить корабль для конкретной задачи; получите +1 разовый к ходу **Свистать всех наверх!** для этой задачи

Если вы **делаете этот ход в открытом космосе**, у вас на 1 балл меньше. Если вы **делаете этот ход в порту приписки** - у вас на 1 балл больше.

Человек за бортом

Когда вы **оказались в открытом космосе без скафандра**, у вас есть запас Дыхания, равный ТЕЛ+1 (минимум 1). Каждый раз, когда вы при этом **бросаете 2д6, чтобы сделать ход**, выберите 1 из списка (после броска):

- * Потратить 1 Дыхание
- * Отметить травму (ту, которую вы ещё не отмечали)
- * Сделать **Последний Вздох**

Инструменты ведущего

Названия кораблей: Тьма Огастеса, Андромедон, Малыш, Сахар и Соль, Галфакс, Крысиный Оскал, Дракен, Прихоть Даймона, Эмрис Рэй, Убийца, Молодчага, Серый Странник, Рыба-молот, Ученик Чародея, Преобразователь, Лунный Скребок, Неборез, Жажда Жизни, Последний Шанс, Бедолага Уэсли, Бродяга-2, Солнечный Дьявол, Святой Альдеран, Звёздный Луч, Неизбежность Правосудия, Ведьмолёт, Белое Отчаяние, Путь В Рай, Золотая Легенда, Завоеватель, Непреклонность, Господин Ночи, Ностромо II

Планеты, космические объекты, космопорты:

Арзикос-5, Врата Мортрила, Туманность Череп, Челюсти Балкетса, Станция Циклоп, Заброшенная Пристань, Небесная Крепость Льютил, Руины Кардала, Спайсовые Шахты Кажира, Пристань Бесчестия, Луна Владык Гнили, Хрустальные Города Ф'Нери, Железное Море Фаэтона, Жемчужная Печаль, Барьер Оксл, Порт Аран, Провал Солнечных Дьяволов, Небесное Сердце, Луна Лекс, Амазон VII, Станция Открытости, Свечение, Колония Гера, Терминал Содружества, База Феникс, Разбитая луна Ай, Башенные Врата, Кольцо Двенадцати, Станция Вакнот

Имена Гегемонии: Заир, Бэрис, Расола, Уладзимир, Раула, Ярослав, Сцепан, Валадар, Лойка, Ихар, Маракин, Змитрок, Янус, Хилар, Алжбета, Лэриса, Злокус, Валантина, Йарас, Вераника, Новик, Навума, Ренья, Лекка, Агнезия, Люцина, Каспиар

Имена инопланетян: Ч'Зиаме, Тведи, Меру, Арил, Дрэни Д'Лити, Б'Карра, Мина Фори, Так-су, В'Токайи, Трэди, Зари Дрипта, Нэти, М'Леки, К'Сайшиа, Тенкта, В'Дрони, Маутаи, Абек Боппа, Н'Талу, Болай Эман, Отан, Центау

Имена космонавтов: Аддония Шраморукий, Сатоши ибн Раман, Баалут, Бэлин Пустота, Большой Кено, Битце Попрыгунчик, Каролис ан Эзар, Рави Три Удара, Гарен Оилик, Хемит дан Хемит, Хавьер Вал де Луз, Малый Большой Цзин, Джинокуо, Джания Змея, Кека-Проклятье, Кэси Венкрисийя, Лаше Годел, Леоз Блок, Лексия Вэш, Нанти Дрэйк, Нинье Нои, Оки, Оньеша, Пейлмун Паше, Раджабу, Ранги Косой, Рыжий Байяна,

Дан-Микроб, Розелль Льютест, Проныра Себастьян, Сноу Краш, Убальдо, Велерия, Старый Вили, Канис Даркмур

Названия фракций: Последний Союз, Незрячий Глаз, Инквизиция Геры, Сёстры Феникса, Конфедерация Истинных Мощей, Орокчикский Союз, Синдикат Пеплорождённых, Призрачная Армада, Ревуны, Золотой Заговор, Тайная Стража Древних, Повстанцы Гало, Флагеллянты Аи

Состояния корабля

Корабль партии (и другие корабли, если хотите) может получать определённые состояния - обычно это какие-то проблемы.

Отметьте состояние корабля, если:

- * Так сказано в тексте хода (например, **Свистать всех наверх**)
- * Ведущий должен сделать свой ход и выбирает **отметить у корабля одно или несколько состояний**
- * Этого требует повествование

Назначение кораблю состояний похоже на нанесение урона: это самостоятельный ход ведущего, но вы можете сделать его частью другого хода ведущего, если это имеет смысл в повествовании. Когда РС попали в гравитационную аномалию, вы **можете поставить их в сложную ситуацию**, но при этом ещё и корабль может быть **Обречён**.

Состояния корабля действуют до тех пор, пока не будет выполнен исправляющий их **Ремонт** или от них не избавятся каким-то ещё способом. Обычно при наличии состояний требуется, чтобы РС совершали ходя *несмотря на* эти состояния или так, чтобы состояние *не ухудшилось* - но само по себе это не уберёт состояние. Ход **Договориться** может убедить **Раздражённую** команду, что нужно работать и продержаться до следующей планеты, но они останутся **Раздражёнными**. Ход **Свистать всех наверх** может наскоро залатать пробоину в одном отсеке, но корабль всё ещё сохраняет состояние **Корпус пробит**, и потребуется много работы, чтобы окончательно всё исправить.

Отправляемся в путь

Когда РС стартуют к выбранной точке, делайте ходы ведущего, чтобы рассказать, с чем они там

столкнутся (это могут быть ходы **Измените окружение, Укажите на надвигающуюся угрозу, Введите новую фракцию** и т.д.).

Когда РС **Прокладывают курс**, запишите все осложнения, выпавшие в результате броска. Добавьте к списку то, чего требует ваша предварительная подготовка. Во время перелёта делайте ходы ведущего так, чтобы игроки столкнулись с проблемами из этого списка. Их порядок - на ваше усмотрение.

Если вы не знаете, что делать дальше, попросите игроков сделать **Бросок Судьбы** (1d6) и определите по таблице, с чем они столкнутся:

- 1 Угроза
- 2 Угроза, которая прячет за собой Открытие или ведёт к нему
- 3-4 Ничего интересного (пустынная планета, бродячая комета и т.д.)
- 5 Открытие, путь к которому преграждён Угрозой
- 6 Открытие

Используйте таблицы из [The Perilous Wilds](#), чтобы на лету создать Угрозы и Открытия.