



# ВНЕЗАПНО ЛЮДОЕДЫ

от Василия  
Шаповалова



## ВНЕЗАПНО ЛЮДОЕДЫ

Это дополнение посвящено мастерским ходам на провалах при попытке оценить человека и ситуацию. Больше дюжины различных трюков, которые заставят игроков вздрогнуть от напряжения.

*This text is licensed under CC-BY 3.0*

Автор: Василий Шаповалов.

Большое спасибо Александру Стрепетилкову, Дарье Заузолковой, Юлии Дробышевской и Павлу Берлину.

### Что делать, если игрок оценивал ситуацию или человека и провалился

Для меня, как мастера церемоний, *оценить ситуацию* и *оценить человека* — самые сложные ходы. Сказать правду в случае успеха нетрудно, но в случае провала всё несколько сложнее. Вот я и собрал в кучу все трюки, которые я придумал сам или вычитал у других.

#### Что нужно помнить

Игрок не может просто взять и кинуть кубики. Всегда исходи из описания. *Оценить ситуацию* или *человека* в этом смысле несложно. Чтобы посмотреть, принюхаться или вспомнить что-нибудь, не нужны многословные описания. Однако на такое элементарное действие сложно придумать хороший ответ: вряд ли что-то пойти не так, когда ты просто окидываешь взглядом пейзаж. Поэтому я практически сразу взял за правило рассказывать сразу и без броска всё, что легко заметить или вспомнить.

В моём случае игрок кидает кубы тогда, когда его персонаж что-то сделал: коснулся края чужого разума через мировой вихрь, подтянулся и заглянул через стену, приложил ухо к двери, подобрался к охраннику поближе или проверил цвет колесика на патронах противника.

Ещё нужно помнить, что провал не означает неудачу персонажа, провал означает проблемы. Так что на броске в 6 — при желании мастера церемоний игрок ещё может задать вопрос-другой и получить на них ответ.

Держи это в голове, когда выбираешь трюк из списка.

### Трюки

- **Хуже, чем казалось.** Пусть игрок задаст вопрос из списка, а ты в ответ покажи ему беду. Большинство трюков лучше употреблять время от времени, чтобы не приелся: этот трюк не такой. Можно использовать его хоть каждый раз.

*«Какой охранник для меня наиболее уязвим?» — «Они расставлены так, что каждый находится в поле зрения минимум двоих других. Начинать с любого, тревогу всё равно поднимут».*

- **Хуже, чем я думал.** Перенаправь вопрос одному из игроков, а потом коварно изврати его ответ.

Это мой любимый трюк: игрок даёт мастеру церемоний на что опереться и делает вклад в игру.

*«Так кто всем заправляет в этом лагере?» — «А ты сам как думаешь?» — «Ну, мы вроде слышали, что Девка Джо здесь за главного». — «В общем, да, двое его громили как раз идут к тебе, чтобы поинтересоваться, почему ты ещё не показался ему на глаза. Невежливо».*

- **Ответ в другом замке.** Преврати поиск ответа в сложную задачу. Отличный трюк, потому, что он даёт мастеру время подумать и много добавляет к повествованию. Важно, однако, сделать задачу интересной.

*«Как мне пробраться на этот военный склад?» — «Эти мощные двери взрывчаткой не возьмешь — по крайней мере, не обвалив коридора. Тебе нужен серьёзный резак или мастер-медвежатник. Может, на рынке в Тесак-сити ты найдешь что-нибудь подходящее».*

- **Бездна смотрит на тебя.** Пока ты изучаешь кого-то, ты тоже можешь оказаться замеченным. Может быть, ты изучал его слишком долго, слишком внимательно, или выбрал неподходящее место.

*«Пока ты пристально смотрел в глаза Приёмышу, улавливая его настроение, он изучал твоё лицо. “Постой, — говорит он, — ты случайно не тот Принц, который в прошлом году угнал байк с моей стоянки?”»*

- **Пропустил очевидное.** Пока персонаж изучает одну цель, что-то другое ему мешает. Неплохой трюк, но не стоит использовать его слишком часто: персонаж, которого все время внезапно прерывают, может показаться некомпетентным, а ты же фанат персонажей.

*«Итак, ты крадучись обходишь базу рейдеров по периметру, высматривая подходящее место для атаки. Вдруг ты чувствуешь лёгкий ветер, укол песчинки в щеку, который превращается в тысячу уколов... Песчаная буря началась. Что ты делаешь?»*

- **ВНЕЗАПНО ЛЮДОЕДЫ.** Не отвечай на вопрос, смени тему... силой. Просто начни бой, не обязательно объяснять, в чем дело — пусть играют, чтобы узнать. Рекомендую использовать с осторожностью: ход должен следовать из повествования.

*«Значит, ты говоришь с Имамом о том, о чём, пытаясь понять, в чём его проблема, так? Его голова взрывается кровавыми ошметками, а через секунду ты слышишь выстрел. Снайпер. Что ты делаешь?»*

- **Промедлил.** Персонаж слишком долго думал или наблюдал, или был слишком увлечён, чтобы заметить что-то опасное. Это хороший трюк, но при передозировке становится скучным. Часто этот вариант приходит в голову первым: имеет смысл подумать ещё, может, придумается что-нибудь поинтереснее.

*«Значит, ты хочешь понять, кого из них лучше взять в заложники, чтобы он приказал остальным бросить оружие? Окидываешь взглядом Рорка и Парчер, потом поворачиваешься к Вонючке. Он вопросительно смотрит на Парчер — определенно, она тут главная. Но можешь не поворачиваться обратно — судя по звуку взведенного затвора, ничего хорошего тебя там не ждет.»*

- **Отделился**

Оценивая ситуацию, персонаж отошёл от группы. Отличный момент, чтобы использовать угрозу, которую всей командой победить было бы несложно.

*«Итак, Ангел, ты пошёл поговорить с Бакстером? Оставил остальных снаружи, чтобы узнать, как убедить его вернуть вашу тачку. Ну, ты заходишь к нему в подвал. Бакстер закрывает за тобой дверь и поворачивает ключ в замке. Что ты делаешь?»*

- **Проблема в процессе.** Если персонаж рискует, пытаясь оценить ситуацию/человека — пусть получит, что заслужил.

*«Ты лезешь на скалу, чтобы посмотреть на лагерь бандитов сверху? Стоило озаботиться страховкой. Запиши два урона.»*

- **Раннее незамеченная проблема.** Подумай, что могло пойти не так раньше, и почему эту проблему заметили только сейчас. Не стоит использовать этот трюк часто, иначе игроки будут описывать каждую мелкую деталь, чтобы обезопасить себя от таких ситуаций.

*«Помнишь, ты перекатывался, чтобы спрятаться за камень от пулемета у Броктон-Бэй? Ну так вот, стекла в бинокле треснули. Ни хрена не видно. Придется подойти поближе или уйти восвояси.»*

- **Очевидное враньё.** Речь идет о случае, когда игроки знают или догадываются, что мастер сказал неправду. А они будут подозревать, когда мастеру придёт время сделать жёсткий ход. Это не очень хороший трюк. Он, во-первых, против твоих принципов: ты же должен говорить правду, верно? Вдобавок этот трюк обычно довольно скучный. По моему опыту, игра не выигрывает от того, что нужно держать в голове одновременно ложную воображаемую картинку и то, что происходит на самом деле. Я использую этот трюк только по инициативе игрока, типа «чёрт возьми, меньше шести. Может, мне кажется, что подходы открыты и никаких мин тут нет?» Если часто прибегать к очевидному вранью, трудно будет обмануть игрока по-настоящему.

*«Тебе кажется, что Рубанок неплохо к вам расположен. Да-да, именно так.»*

- **Заразное враньё.** На провале МЦ придумывает что-нибудь и озвучивает это, игрок получит 1 опыт, если будет действовать на основании вранья (или заставит другого игрока так действовать). Иногда получается целая серия подстав. Этот трюк появился в ранних версиях *Dungeon World*.

*«Рубанок неплохо к вам расположен. Можете остановиться у него в здании. Я дам тебе один опыт, если ты этому поверишь, или заставишь поверить другого персонажа.»*

- **Настоящее враньё.** Это похоже на предыдущий трюк, только когда игроки поверили. Можно даже держаться принципов: скажи правду, но не всю правду. Заставляет игрока разделить огорчение от провала с персонажем. Я с удовольствием вспоминаю несколько моментов, когда мастер церемоний сыграл над нами такую шутку. Провернуть такой трюк, впрочем, сложно: нужно, чтобы игроки поверили, что ты сделал жёсткий ход. Подожди, пока они свыкнутся со своим заблуждением, а потом дождись золотой возможности, чтобы развеять его — через час или через несколько встреч, может быть. Если ты настроен серьезно, можешь даже подстроить для игроков возможность сделать серьезные ставки на основании своего заблуждения.

*«Рубанок выглядит довольно нервно, похоже, ему очень не хочется давать вам приют. Неудивительно, учитывая вашу репутацию (на самом деле Рубанку тычет в печень пистолетом сидящий под столом убийца, который охотится лично за вами).»*

- **Ход за кадром.** Если в голову вообще ничего не лезет, можешь просто ответить на вопрос и сделать ход за экраном. Не очень люблю этот трюк, мне больше нравится, когда провал напрямую вытекает из истории.

*«Хм, ну, ничего нового ты не узнал. Как обычно, Барсук хочет каких-нибудь штук на 3 бартера (в это время поселение окружает банда Зеленокожего).»*

- **Ход фронта.** Если ход фронта подходит, можно просто его и сделать.