

Глава 18

Снаряжение

Затхлые гробницы и забытые сокровищницы мира полнятся полезными вещами. Боец может найти новый острый клинок, а вор — флакон смертельного яда. Конечно, большинство вещей — самые обычные, не магические или уникальные от природы. Любая волшебная или единственная-в-своем-роде вещь не может быть обычной, когда речь идёт о ходах. Знаковое оружие бойца — особенное.

У каждого предмета экипировки есть набор свойств. Они описывают, как экипировка воздействует на персонажа, который ею пользуется (например, +броня) или советуют, как ее использовать (например, расстояние). Как и всё в *Dungeon World*, это помогает придумывать описания в игре. Если оружие неудобное, то шансов выронить его во время неудачного броска хода *руби и кромсай* намного больше.

Список ниже ни в коем случае не исчерпывающий — вы вправе создавать собственные свойства.

Общие свойства снаряжения

Это общие свойства, которые можно применять почти к любому предмету. Вы встретите их в описании брони, оружия и прочих приспособлений, полезных для искателя приключений.

Контакт: Полезен, только если его ввести в организм или аккуратно нанести на поверхность кожи персонажа или добавить в еду.

Неудобный: Его неудобно или сложно использовать.

+бонус: Модифицирует эффективность персонажа в той или иной ситуации. Это может быть следующие+1 к ходу *покопаться в памяти* или постоянные –1 на ход *руби и кромсай*.

к монет: Обычная цена этого предмета. Если цена включает –Харизму, это значит, что небольшие торги сбросят цену на значение (а не модификатор) Харизмы персонажа.

Опасный: Использование сопряжено с риском. Если персонаж не предпринял мер предосторожности, ведущий вправе обрушить на его голову все последствия его поступка.

Рацион: Это съедобно, так или иначе.

Требования: Только определенный тип людей может использовать это. В противном случае, от него не будет никакого толку.

Медленный: Требуется минуту или больше для использования.

Касание: Применим только при прикосновении.

Двуручный: Для эффективного использования нужно две руки.

к вес: Столько считается при нагрузке персонажа. Если вес не указан, то предмет не приспособлен для перемещения. 100 монет стандартной ценности весят 1. Драгоценные камни или предметы искусства той же стоимости могут весить меньше — или больше.

Надетый: Чтобы использовать, придется это надеть.

к применений: Это можно использовать только к раз.

Оружие

Он вооружился кинжалом, мечом и копьем. Эйлонви, помимо клинка, который она забрала у кургана, носила кинжал на поясе.

Тартан собрал столько луков и стрел, сколько мог унести.

Группа была легко, но эффективно вооружена.
— Книга Трёх

Монстров убивает не оружие, а люди. Именно поэтому в Dungeon World у оружия нет своего показателя урона. Оружие полезно свойствами, которые описывают, как это оружие применять.

Кинжал хорош не тем, сколько урона он наносит, а тем, что он маленький и им удобно наносить удары на близком расстоянии. Кинжал в руках волшебника совсем не так опасен, как в руках опытного бойца.

Свойства оружия

Оружие может иметь свойства, помогающие описывать его (например, ржавое или сияющее), но перечисленные ниже свойства имеют конкретный игромеханический эффект.

боезапас к: Считается, что это боезапас для оружия дальнего действия. Это число не отражает точное количество стрел или камня для пращи, а в целом сообщает, что есть у персонажа на руках.

Мощное: Может отбросить противника или даже сбить его с ног.

+к урон: Персонаж добавляет это значение к наносимому урону.

Игнорирует броню: Из наносимого урона не вычитается броня.

Месиво: Наносит жуткие раны, буквально разрывая жертв на куски.

пробивание к: Проходит сквозь броню. Нанося урон, персонаж вычитает значение пробивания из брони цели.

Точное: Поощряет точные удары. Персонаж может использовать Ловкость вместо Силы, когда *рубит и кромсает*.

Перезарядка: После применения нужно время на перезарядку.

Оглушающее: Наносит оглушающий урон вместо обычного.

Метательное: Оружие, очевидно, метается. Используя ход *дать залп* этим оружием, на 7–9 персонаж не может выбрать потерю боезапаса — оружие нельзя применить, пока персонаж его не вернёт.

Свойства дистанции

У оружия есть свойства, описывающие дистанцию его эффективности. Правила Dungeon World не налагают штрафов и не дают бонусов за «оптимальное» расстояние, но если у оружия свойство *рука*, а враг стоит в десяти футах, то игроку придется потрудиться, чтобы оправдать применение оружия против него.

Рука: Полезно, только если цель на расстоянии вытянутой руки.

Взмах меча: Длина руки плюс один-два фута.

Удар копыя: Дотянет до цели в нескольких футах от персонажа (до 10).

Близко: Дотянет до цели, чьи белки глаз можно разглядеть.

Далеко: Дотянет до цели на расстоянии различимого крика.

Список оружия

Это ловушка, бери топор.
— Эш. «Армия тьмы»

Свойства ниже относятся к обычному оружию, но возможны варианты: тупой меч может давать –1 урон, а мастерски выполненный кинжал — +1 к урону. Считайте это список оружия общим ориентиром.

Потрепанный лук	близко, 15 монет, 2 вес
Хороший лук	близко, далеко, 60 монет, 2 вес
Охотничий лук	близко, далеко, 100 монет, 1 вес
Арбалет	близко, +1 урон, перезарядка, 35 монет, 3 вес
Колчан стрел	3 боезапас, 1 монета, 1 вес
Эльфийские стрелы	4 боезапас, 20 монет, 1 вес
Дубинка	взмах меча, 1 монета, 2 вес
Посох	взмах меча, двуручный, 1 монета, 1 вес
Кинжал, нож, заточка	рука, 2 монеты, 1 вес
Метательный кинжал	метательное, близко, 1 монета, 0 вес
Короткий меч, топор, молот, булава	взмах меча, 8 монет, 1 вес
Копье	удар копья, метательное, близко, 5 монет, 1 вес
Длинный меч, секира, кистень	взмах меча, +1 урон, 15 монет, 2 вес
Алебарда	удар копья, +1 урон, двуручное, 9 монет, 2 вес
Рапира	взмах меча, точное, 25 монет, 1 вес
Рапира дуэлянта	взмах меча, точное, пробивание 1, 50 монет, 2 вес

Броня

Броня тяжелая, ее трудно надевать и чертовски неудобно носить. Некоторые классы обучены игнорировать эти минусы, но, в целом, любой может втиснуться в доспехи и получать от них преимущества.

Свойства брони

У брони, как и оружия, есть свойства. Некоторые нужны только для описания, но приведенные ниже обладают игромеханическими эффектами на персонажа, который носит эту броню.

к броня: Защищает от вреда и ранений. Когда персонаж получает урон, он вычитает значение брони из полученного урона. Если у персонажа несколько предметов с бронёй, берите самое высокое значение.

+к броня: Защищает персонажа в дополнение ко всем остальным доспехам. Добавьте это значение к общей броне.

Неуклюжий: В ней непросто передвигаться. Персонаж получает постоянные -1 , пока использует это. Данный штраф суммируется.

Список брони

Кожа, кольчуга	1 броня, надетый, 10 монет, 1 вес
Чешуя	2 броня, неуклюжий, надетый, 50 монет, 3 вес
Латы	3 броня, неуклюжий, надетый, 350 монет, 4 вес
Щит	+1 броня, 15 монет, 2 вес

Снаряжение для подземелий

СНАРЯЖЕНИЕ АВАНТЮРИСТА	5 применений, 20 монет, 1 вес
-------------------------------	-------------------------------

<p>Это вещмешок со всем необходимым. Колышки, веревки, мел, шести и всё такое. Когда персонажу нужен обычный предмет, он роется в мешке, находит и вычёркивает 1 применение.</p> <p>Бинт Когда у персонажа есть несколько минут, чтобы перевязать раны товарищу, то он восстанавливает ему 4 ОЗ и зачёркивает 1 применение.</p> <p>Травы и припарки Когда персонаж аккуратно обрабатывает чьи-то раны травами и припарками, он восстанавливает ему 7 ОЗ и зачеркивает 1 применение.</p> <p>Зелье исцеления Выпив зелье целиком, персонаж излечивает 10 ОЗ или одну травму.</p> <p>Бочонок дварфийского пива Когда персонаж открывает бочонок и угощает всех, он получает +1 на бросок <i>пирушки</i>. Если выпьет бочонок сам — будет очень-очень пьяным.</p> <p>Сумка с книгами Если в сумке персонажа есть нужная книга, то, <i>копаясь в памяти</i>, он может проконсультироваться с книгой и получить +1 на этот бросок.</p> <p>Противоядие Выпив противоядие, персонаж тут же снимает действие одного из ядов.</p> <p>Рацион для подземелья Не очень вкусный, но есть можно.</p> <p>Личный пир Как минимум, выглядит он впечатляюще.</p> <p>Дварфские сухари Дварфы говорят, что вкус напоминает им о доме. Остальные — что вкус напоминает им о доме, если дом — охваченная пламенем свиноферма.</p> <p>Эльфийские хлебцы Только лучшие из друзей эльфов могут отведать этот деликатес.</p>	<p>3 применения, медленный, 5 монет, 0 вес</p> <p>2 применения, медленный, 10 монет, 1 вес</p> <p>50 монет, 1 вес</p> <p>10 монет, 4 вес</p> <p>5 применений, 10 монет, 2 вес</p> <p>10 монет, 0 вес</p> <p>рацион, 5 применений, 3 монеты, 1 вес</p> <p>рацион, 1 применение, 10 монет, 1 вес</p> <p>только для дварфов, рацион, 7 применений, 3 монеты, 1 вес</p> <p>рацион, 7 применений, 10 монет, 1 вес</p>
---	--

ТАБАК ПОЛУРОСЛИКОВ Когда персонаж делится с кем-то этим табаком, он зачёркивает 2 применения и получает +1 на следующую попытку <i>договориться</i> с ним.	6 применений, 5 монет, 0 вес
--	------------------------------

Яды

ТАГИТОВО МАСЛО Жертва погружается в лёгкий сон.	опасное, контакт, 15 монет, 0 вес
КРОВАВАЯ ВОДОРОСЛЬ Покуда яд не исцелён, каждый раз, когда жертва бросает урон, она вычитает 1к4 из своего результата.	опасное, касание, 12 монет, 0 вес
ЗОЛОТОЙ КОРЕНЬ Жертва считает первого встречного верным союзником, пока не получит доказательств обратного.	опасное, контакт, 20 монет, 0 вес
СЛЕЗЫ ЗМЕЯ Всякий, кто наносит урон жертве, бросает дважды и выбирает лучший результат.	опасное, касание, 10 монет, 0 вес

Услуги	
--------	--

Неделя в деревенском трактире Неделя в приличной таверне Неделя в лучшем заведении города Неделя низкоквалифицированного ручного труда Месячное жалование в армии Индивидуальный предмет у кузнеца Компания на ночь Вечер песен и танцев Сопровождение на один день по дороге, полной бандитов Сопровождение на один день по дороге, полной чудовищ Убийство в подворотне Заказное убийство Услуги хирурга Молитва за усопшего в течение месяца Починка обычного предмета	14-Харизма монет 30-Харизма монет 43-Харизма монет 10 монет 30 монет цена предмета+50 монет 20-Харизма монет 18-Харизма монет 20 монет 54 монеты 5 монет 120 монет 5 монет 1 монета 25% стоимости предмета
Продукты	
Вкусный обед для одного Паршивый обед для семьи Пир	1 монета 1 монета 15 монет за человека
Транспорт	
Тележка и ослик, давший клятву делить вашу ношу Конь Боевой конь Фургон Барка Речная лодка Торговый корабль Боевой корабль Путешествие по безопасному маршруту Путешествие по тяжелому маршруту Путешествие по опасному маршруту	50 монет, нагрузка 20 75 монет, нагрузка 10 400 монет, нагрузка 12 150 монет, нагрузка 40 50 монет, нагрузка 15 150 монет, нагрузка 20 5 000 монет, нагрузка 200 20 000 монет, нагрузка 100 1 монета 10 монет 100 монет
Недвижимость	
Землянка	20 монет

Домик	500 монет
Дом	2 500 монет
Особняк	50 000 монет
Крепость	77 000 монет
Замок	250 000 монет
Великий замок	1 000 000 монет
Месячные расходы	1% от стоимости
Взятки	
Приданое крестьянина	200-Харизма монет
«Защита» для небольшого дела	100-Харизма монет
Взятка для чиновника	50-Харизма монет
Соблазнительная сумма	80-Харизма монет
Предложение, от которого нельзя отказаться	500-Харизма монет
Подарки и роскошь	
Подарочек для селянки	1 монета
Достойный подарок	55 монет
Дар для дворянина	200 монет
Кольцо или колье	75 монет
Наряд	105 монет
Отличный гобелен	350+ монет
Венец, достойный короля	5 000 монет
Добыча	
Тайник гоблина	2 монеты
Безделушки человека-ящера	5 монет
«Бесценный» клинок	80 монет
Дань воеводы орков	250 монет
Сокровища дракона	130 000 монет

Волшебные вещи

*Я одновременно растерян и разочарован, поскольку мои талисманы, оказывается, не совсем бесполезны.
— Кугель. «Глаза чужого мира»*

В мире есть вещи куда необычнее, чем броня и клинки. Волшебные вещи — это предметы, наполненные силой. Вы можете создать их сами или их создадут игроки с помощью ритуалов мага или подобных ходов. Мастер может выдавать волшебные вещи как трофеи или награды за подвиги. Пусть список ниже вас вдохновит на собственные идеи.

Придумывая свои волшебные вещи, помните, что они волшебные. Простые модификаторы вроде +1 на урон — это банально, волшебные вещи должны давать бонусы поинтереснее.

Арго-Таан, Священный Мститель — взмах меча, вес 2

Клинков много, Арго-Таан — один. Это меч из золота, серебра и света, чтимый всеми религиями, для которых слово «добро» что-то значит. Его касание — благодать, и один его вид вызывает у многих слёзы радости.

В руках паладина он по-настоящему проявляет свою силу. Паладин, владеющий им, увеличивает свой кубик урона до k12 и получает доступ ко всем ходам своего класса. Кроме того, Арго-Таан может ранить любое злое существо, с любой защитой, и ни одно такое существо не может коснуться меча, не испытав жуткой боли. В руках не-паладина это обычный меч, тяжелый и громоздкий (свойство *неудобный*).

Арго-Таан, хоть и не является разумным, всегда будет притягиваться, как магнит, к делу истинного добра.

Стрелы Ахерона — боезапас 1, вес 1

Созданные слепым мастером, эти стрелы найдут цель даже в непроглядной темноте. Лучник может стрелять ими вслепую, в темноте, с завязанными глазами, и все равно попадёт. Но если свет солнца когда-либо коснется этих стрел, они рассыплются в пыль.

Секира Короля-Завоевателя — взмах меча, вес 1

Выкованная из сверкающей стали и сияющая золотом, эта секира полна магнетизма власти. Её хозяин становится источником вдохновения для соратников: под вашим началом они получают верность+1, вне зависимости от ваших реальных лидерских качеств.

Шип из Черных Врат — вес 0

Гвоздь или шип, кривой и вечно холодный, вырванный, по слухам, из Врат Смерти. Если вбить его в труп, шип исчезнет, но гарантирует, что мертвец не воскреснет — никакое колдовство, кроме сил самой Смерти, не сможет разжечь огонь жизни (естественной или нет) в этом теле.

Бездонная сумка — вес 0

Бездонная сумка внутри больше, чем снаружи. Она вмещает бесконечное количество предметов, и её вес никогда не растёт. Когда вы пытаетесь извлечь из сумки предмет, бросьте+МДР. * На 10+ он у вас.

* На 7–9 выберите одно:

- Вы достали то, что нужно, но это заняло время.
- Вы нашли похожий предмет на выбор ведущего, зато моментально.

Горящее Колесо — вес 2

Древнее деревянное колесо, обитое сталью. Вроде бы от колесницы. Вроде ничего особенного, только часть спиц сломана. Но под взором специалиста или владеющего магией видна его истинная природа: Горящее Колесо — дар от Бога Огня, пылающий огнём его власти.

Когда вы держите Колесо и произносите имя бога, бросьте+ТЕЛ. * На 7+, бог обращает на вас внимание и одаривает аудиенцией. Однако встреча с богом не проходит бесследно: на 10+ вы выбираете характеристику и снижаете её до следующего модификатора. Например, 14 (+1) снижается до 12 (+0). * На 7–9 характеристику выбирает ведущий.

После применения Колесо вспыхивает и горит сверкающим светом. Оно не даёт ни защиты от этого пламени, ни бонусов к плаванию.

Рог Изобилия Капитана Блая — вес 1

Этот витиеватый медный морской рожок украшен символами богов изобилия. Если подуть в него, то, кроме звука, из рога также появится еда. Её хватит, чтобы накормить всех, кто слышит этот звук.

Шпиль Каркосы — удар копья, метательное, вес 3

Никто не знает, откуда взялось копье из искривлённого белого коралла. Разум того, кто носит его слишком долго, наполняют чужеродные сны, и он слышит странные мысли «иных». Никто не в безопасности. Когда его используют против «естественных» существ (людей, гоблинов и т.д.), Шпиль действует как обычное копье. Его истинное предназначение — вредить созданиям, чья странная природа защищает их от обычного оружия. Шпиль может ранить врагов, иным образом неуязвимых. Носитель узнает их с первого взгляда — Шпиль чует своих.

Плащ Молчаливых Звезд — вес 1

Эта накидка из богатого черного бархата снаружи, сверкающая точками света, искажает судьбу, время и саму реальность, чтобы защитить хозяина. В результате он может *спастись от угрозы* любой характеристикой. Чтобы сделать это, носитель призывает магию плаща, а игрок описывает, как плащ помогает «нарушать правила». Он может Харизмой убедить огненный шар отклониться или избежать урона от падения, доказав Интеллектом, что падение не причинит вред. Плащ делает такое возможным. Его можно использовать однажды для каждой из характеристик, прежде чем магия плаща иссякнет.

Монета воспоминаний — вес 1

На первый взгляд это обычный медный грош, а на самом деле — зачарованная монетка. Хозяин может использовать её (после этого монетка исчезает), чтобы немедленно узнать факт, который был забыт (кем-то, не обязательно именно хозяином монетки). Что-то «неизвестное». Тратовка остаётся на волю богов. Даже если монета не сработала, она нарисует пред оком разума хозяина образ того, кто помнит искомое.

Обычный свиток — 1 применение, вес 1

Обычный свиток с заклинанием. Чтобы его использовать, это заклятье должно быть доступно вам или быть в списке заклинаний вашего класса. Вы используете заклинание со свитка — оно действует, всё просто.

Масло Гибели Дьявола — 1 применение, вес 1

Священное масло, созданное в ограниченном количестве сектой горных немых монахов ордена, который защищал человечество от Бездны Дьяволов в древние эпохи. Осталось лишь несколько кувшинов. Если нанести масло на любое оружие и атаковать им обитателя другого измерения, это разрушит магию, пронизывающую существо: отправит его домой, либо же снимет управляющие им чары. Масло держится на оружии несколько часов, прежде чем высохнет и растворится.

Если нанести масло на дверной порог или нарисовать им круг, то оно пустит существ из других измерений: они просто пройдут сквозь масло. Оно остаётся на сутки, пока не впитается или не испарится.

Воск-балабол — 1 применение, вес 1

Кажется, будто эта желтоватая свеча, горящая слабеньким, странным светом, никогда не прогорит. Воск всегда прохладный. Капните его в ухо жертвы и получите 3 запаса. За каждый потраченный запас можно задать цели вопрос. Она ответит правду помимо своей воли. Последствия? Вам с ними разбираться.

Эхо — вес 0

Эта бутылка на вид пуста. Однако, откупорив её, можно услышать шёпот из другого измерения, что прозвучит однажды и замолкнет. В тишине хозяин почует великую опасность и как её избежать. В любой момент после использования Эха вы можете игнорировать результат одного броска — вашего или другого игрока — и бросить снова. Однажды открытое, Эхо освобождается и исчезает навсегда.

Линза эпох — вес 1

Архимаг, слишком старый и слабый, чтобы покинуть свою башню, создал этот хрупкий, полный силы предмет из золота и стекла, чтобы изучать истории и реликвии, которые так любил. Если посмотреть на предмет сквозь линзу, можно увидеть, кто создал его и откуда он взялся.

Зрячий камень — вес 1

Вихри облаков наполняют эту дымчатую сферу, и люди вблизи неё часто слышат странные голоса. В древние времена была целая сеть этих камней. Их использовали для связи и наблюдений за удалёнными местами. Глядя в камень, назовите место и бросьте+МДР. * На 10+ вы точно видите это место и можете наблюдать за ним, покауда сосредоточены на сфере. * На 7–9 место вы всё ещё видите, но также привлекаете внимание существа (ангела, демона или владельца другого Зрячего Камня), который использует сферу, чтобы наблюдать за вами.

Кодекс фиаско — вес 0

Говорят, этот толстый том был написан кровью бедняков и баронов-разбойников неким князем демонов с присущим ему чёрным юмором. Книга содержит истории о тех, чьи амбиции затмили рассудок. Читая их, вы приобретёте трезвый взгляд на вещи, но страх будет сосать под ложечкой. Читая Кодекс, бросьте+МДР * На 10+ задайте два вопроса из списка ниже. * На 7–9 задайте один вопрос:

- Какая возможность для меня лучшая прямо сейчас?
- Кого я должен предать, чтобы получить преимущество?
- Кому из союзников я не должен доверять?

Кодекс отвечает каждому лишь однажды, чтение занимает 2-3 часа.

Фляжка дыхания — вес 0

Простая, но незаменимая вещица, когда нечем дышать. Фляжку нельзя наполнить (всё просто проливается наружу), и она лишь кажется пустой. В реальности она наполнена бесконечным запасом воздуха. Если пометить ее под воду, то она будет вечно пускать пузыри. Если приложить фляжку ко рту, то можно дышать — дым, к примеру, перестанет быть проблемой. Уверен, вы придумаете тысячи способов её нетривиального использования.

Безрассудство возносит ввысь,

Крылья из воска, Большая ошибка — вес 1

Кто не хотел парить в лазурных небесах? В попытке воплотить древнюю мечту прикованных к земле людей, возникли эти волшебные крылья. У них много имён, они созданы разными магами и обычно принимают форму крыльев тех птиц, что живут близ создателя. Носят их с помощью сбруи, хотя в ряде жутких случаев применяют хирургию.

Взмывая в небо на этих крыльях, бросьте+ЛОВ. * На 10+ полёт управляем, и вы можете парить, сколько вздумается. * На 7–9 вы летите, но недолго, неровно или непредсказуемо. * На 6-, вы взлетаете, но приземление и всё, что между, остаётся на волю ведущего.

Недвижимый прут — вес 0

Забавный металлический прут с кнопкой. Нажмите на кнопку, и прут просто останется на месте. Он застынет — в воздухе, стоя или лёжа. Его не сдвинуть: можете толкать его, тянуть, делать всё, что угодно, — прут останется на месте. Возможно, он уничтожим. Или нет. Нажмите кнопку снова, и прут свободен — можете забрать его с собой. Иметь при себе такую упрямую вещь может быть полезно.

Бесконечная книга — вес 1

В этой книге бесконечное количество страниц в конечном пространстве, а на страницах — всё, что было, есть и будет. К счастью, есть отличное оглавление. Когда вы *копаетесь в памяти*, сверяясь с книгой, то получаете дополнительный вариант. * На 12+ мастер даёт решение проблемы или ситуации, в которой вы оказались.

Изучки — вес 0

Грубо обработанные стёкла в деревянной оправе. Они дребезжат и вот-вот развалятся, но каким-то образом позволяют носителю видеть куда больше обычного. Когда вы *изучаете обстановку* с помощью этих линз, правила меняются. * На 10+ вы можете задать три любых вопроса, не обязательно из списка, и ведущий ответит, если в вашей ситуации зрение в принципе может помочь.

Стратегемы Ку-Ме — вес 1

Огромный кожаный том, натертый до блеска руками сотен великих полководцев, эта книга передаётся от воина к воину, от отца к сыну по линиям воителей прошлого. Всякий, кто впервые его дочитал, может бросить+ИНТ. * На 10+ он получает 3 запаса. * На 7–9 — 1 запас. Запасы можно потратить, чтобы дать компаньону тактический или стратегический совет: в любой момент, независимо от расстояния, вы можете *помочь* ему в любом броске. В случае неудачи ведущий получает 1 запас и может потратить его, чтобы дать –2 на любой ваш бросок или бросок того неудачника, что прислушался к совету.

Оплаканное напоминание — вес 0

Локон рыжих волос, перемотанных чёрной лентой, неподвластный течению времени. В нем — память и чувства девушки, что так часто встречала Смерть у Черных Врат. В конце концов они полюбили друг друга, и она оставила мир, чтобы быть с ним вечно. Её память защищает хозяина локона. Если он оказывается у Врат, Напоминание можно отдать за автоматический результат 10+ на броске *последнего вдоха*.

Магнитный щит — броня +1, вес 1

Какой недалёкий болван сделал эту штуку? Щиты должны отражать металл, а не притягивать! Магнитный щит, украшенный гербом со львом, стоящим на задних лапах, притягивает к себе клинки и стрелы. Сражаясь с вооружёнными металлическим оружием врагами, вы можете потратить один запас на каждую цель, чтобы разоружить её. Ещё иногда вы будете собирать со щита горсти мелочи.

Карта последнего патруля — вес 0

Древний орден отважных следопытов когда-то патрулировал земли, защищая деревни и предупреждая королей и королев о приближающейся опасности. Они давно сгинули, но их наследие осталось. Если отметить эту карту кровью группы людей, она будет всегда показывать их местоположение — откуда они находятся в пределах карты, конечно.

Голова Нэда — вес 1

Старый череп без челюсти, помнящий безрассудство своего хозяина — человека, у которого чести было больше, чем мозгов. Один раз за ночь владелец черепа может спросить: «Кто точит на меня зуб?» — и череп назовёт имя грустным, одиноким голосом. Если владельца черепа убьют, то череп таинственным образом исчезнет. Никто не знает, где он появится в следующий раз.

Ключ ночного странника — вес 0

Этот ключ откроет любую дверь, в которую вам не положено входить. Покуда вы не выдаёте своего присутствия (вас не слышат, не видят, не замечают) и не забираете с собой ничего, кроме воспоминаний, магия ключа скроет факт проникновения. Будто вас там и не было.

Священные травы — вес 0

Собранные и приготовленные забытым орденом монахов-волшебников, эти травы обычно собраны в связки на два-три применения.

В сухом месте они будут храниться вечно, а забитые в трубку или добавленные в жаровню травы выделяют густой синий дым. Вдохнув его, вы получите видения о далеких местах и временах. Сосредоточьтесь на конкретной вещи, человеке или месте, и травы отзовутся: бросьте+МУД. * На 10+ видение ясное и полезное. * На 7–9 видение нечёткое, полное метафор или сложное для понимания. * При провале мастер спросит: «Чего ты боишься больше всего?» Вы должны ответить искренне.

Утка Сартара — вес 0

Причудливая, вырезанная вручную деревянная утка. Кто сделал эту забавную вещь? С уткой в руках вы станете крайне одарённым рассказчиком — на каком бы языке вы ни говорили, ваша история будут ясна слушателям. Слова они, может, и не поймут, но смысл точно уловят.

Слёзы Аннелизы — вес 0

Мутные красные самоцветы размером с ноготь, Слёзы Аннелизы всегда идут в парах. Проглоченные двумя разными людьми, они связывают их — когда одного обуревают эмоции (особенно грусть, потеря, страх или желание), другой ощущает то же самое. Эффект работает, пока один не прольёт кровь другого.

Комната телепортации — медленный

Джеймс Деятипалый, гениальный маг-эксцентрик, создал эти волшебные аппараты. Стены комнаты исчерчены рунами и символами, мерцающими голубым светом. Когда вы заходите в комнату и называете место, бросьте+ИНТ. * На 10+ вы попадаете именно туда. * На 7–9 ведущий выбирает безопасное место неподалёку. * При провале, вы окажетесь где-то. Близко ли? Может быть, но там точно небезопасно. С теми, кто балуется с пространством, порой творятся странные вещи.

Доспехи Тимунна — броня 1, вес 1

Этот незаметный комплект брони выглядит по-разному для разных людей, но всегда проявляется как соответствующее случаю одеяние. Для наблюдателей хозяин доспехов всегда будет на пике моды.

Правдивый жир Титуса — вес 0

Свечка из воска цвета меди и слоновой кости и фитилём из скрученной серебряной проволоки. Пока свеча горит, те, на кого падает её свет, не могут лгать. Молчать или умалчивать — могут, но если вопрос задан напрямую, то ответ должен быть правдивым.

ИГРИВАЯ ВЕРЁВКА — ВЕС 1

Верёвка, которая выполняет трюки, как умная, послушная змея. Скажите «Узел!», «Соскользни!» или «Иди сюда», и она подчинится.

НАДЁЖНАЯ РУКА — ВЕС 0

Творение лудильщиков dwarфов, эта серебряная рука покрыта рунами силы и восстановления. Созданная, чтобы заменять конечности, потерянные в несчастных случаях на шахтах, Надёжная рука соединяется с раной, старой или новой. Она прочная, сильная, и её можно использовать как оружие (расстояние *близко*). Серебро, из которого рука сделана, достаточно чистое, чтобы вредить созданиям, которым оно опасно.

ПЕРЧАТКИ ВЕЛЛИУСА — ВЕС 1

Созданные для Веллиуса Неуклюжего, Веллиуса Кривые Руки, Веллиуса Дурня, эти перчатки из простой ткани помогают не ронять вещи, которые вы не хотите ронять. Вас нельзя обезоружить, вы соскользнёте с верёвки или лестницы. Но если кто-то сильный тянет вас за ноги, пока вы держитесь за что-то прочное, последствия могут быть печальными.

ГЛЕФА НАСИЛИЯ — УДАР КОПЬЯ, ВЕС 2

Легендарный клинок, который, как говорят, заброшен назад во времени из мрачного будущего. Глефа насилия создана из странного зелёного железа. Клинок наносит вред как телу, так и разуму того, кого ранит. Когда вы *рубите и кромсаете* на 10+, появляется ещё один вариант: вы наносите повреждения, позволяете контратаковать себя и внушаете жертве эмоции на свой выбор (страх, доверие или почитание).

ВОРПАЛЬНЫЙ МЕЧ — ВЗМАХ МЕЧА, ПРОБИВАНИЕ 3, ВЕС 2

Чик-чик, и всё. Острее острого, этот обычный с виду меч создан, чтобы отделять одно от другого — ногу от тела, или человека от его жизни. Когда вы наносите урон Ворпальным мечом, враг должен выбрать что-то (предмет, преимущество, конечность) и потерять это навсегда.

Глава 19

Глубины подземелий

Dungeon World создавалась для вполне конкретного вида фэнтезийных приключений — приключений с эльфами и гномами, герои которых проводят жизнь в погоне за богатством и славой в полном опасностей мире. Но что, если ваши замыслы — иные? Что, если вы хотите перенести Dungeon World на бесплодную пустынную планету, населённую дикарями-каннибалами под властью надменных телепатов? Или провести игру, в которой будет только одна раса, люди, принадлежащие к кланам и родам, непохожими настолько же, насколько непохожи полурослик и гном? Всё это возможно (даже приветствуется) при некоторых усилиях с вашей стороны. В этой главе вы узнаете, как подчинить себе Dungeon World.

Создание ходов

За создание собственной модификации Dungeon World взяться лучше всего с ходов. Она содержится во многих фронтах, угрозах и других элементах игры, так что ходы — это логичная стартовая точка. Новый ход

может потребоваться вам, чтобы отразить конкретную опасность («Когда ты в одиночку вступаешь в Залы Неупокоенных...») или действие, особенно значимое в вашем мире («Когда ты плывёшь в тёмных водах...»). Поднабравшись опыта, вы сможете создавать ходы, чтобы расширить один из классов или даже разработать собственный.

Приступаем

С чего начинается ход? Например, с условия. Есть ситуации, где ход буквально напрашивается, и, если существующие ходы ситуацию не покрывают, можно создать собственные правила.

Ещё можно начать с результата. Такой подход особенно хорош при создании классовых ходов. Результат известен заранее: волшебник умеет применять заклинания, но что ему нужно для этого сделать?

В редких случаях создание хода можно начать с его механики. Когда вам в голову приходит интересная идея, вроде укрощённого демона, покорность которого является постоянно меняющейся характеристикой, её вполне можно положить в основу хода. Но остерегайтесь любых чисто игромеханических идей: ходы всегда вытекают из повествования и завершаются им, цифровая реализация хода — второстепенна.

Всегда можно использовать и ход из другой игры. *Dungeon World* — одна из множества игр с ходами, и зачастую достаточно лишь слегка модифицировать существующий ход для *Dungeon World*.

Типы ходов

Тип хода определяет его роль в игре.

Особые ходы связаны с особенностями окружения персонажей. Обычно они остаются на откуп ведущему и позволяют ему выделить отдельный элемент игрового мира. Поскольку к ходам приводят действия игроков, эти ходы стоит распечатать, чтобы каждый мог их просмотреть (кроме ходов, описывающих то, о чём персонажи не в курсе).

Ходы, отражающие особые умения, возможности или действия персонажей игроков, называются классовыми. Если ход явно связан с отдельным классом, добавьте его к прочим ходам этого класса. Если ход связан с чем-то, доступным нескольким классам (например, ход для тех, кто видел, что скрывается за Чёрными Вратами Смерти), для этих ходов стоит создать своего рода мини-класс, коллекцию ходов, объединённых общей темой. Мы подробнее расскажем о них дальше.

Ход, отражающий действия персонажей, но не ограниченный определённой темой или классом, скорее всего, является основным или дополнительным. Если этот ход будет использоваться в ходе игры постоянно, то это основной ход, если лишь изредка — дополнительный.

Ходы, которые игроки будут делать в ответ на поступки монстров, вроде борьбы с болезнью или движения против мощного потока ветра от воздушного элементаля, являются ходами игроков, связанными с монстрами. Такие ходы редки: для большинства подобных взаимодействий хватит основных и классовых ходов.

Ходы, которые монстры делают против персонажей игроков, — ходы монстров, а не игроков. По сути, это просто утверждения о том, что монстр делает. Попытка описать каждый ход монстра отдельным ходом игрока может стать серьёзной преградой вашему творчеству.

Особые ходы

Ваш мир полон фантастического, так? Скорее всего, часть этого фантастического заслуживает (или требует) особых ходов для своего точного отображения. Вот пример такого хода от Криса Беннета.

Когда вы **открываете канализационный люк**, бросьте+СИЛ. * На 10+ выберите 2. * На 7–9 — 1.

- Вас не залило дерьмом и гнилыми кишками животных из сточных труб.

- На вас не упал желатиновый куб.
- Вы нашли тайный вход в место, где удерживают дочь торговца.

Этот ход эффективен, поскольку он тесно связан с конкретным местом в конкретный момент. Он был написан по просьбе Ясона Морнингстара для его игры по *Dungeon World*, где персонажи исследовали особенно отвратительные канализационные туннели в поисках похищенной дочери влиятельного торговца. Два из вариантов, предлагаемых ходом, тесно завязаны на эту особую ситуацию.

Стоило ли писать этот ход, если можно просто *спастись от угрозы*? Не обязательно. Открытие люка под давлением определённо опасно, и ход *спастись от угрозы* уместен. Но у созданного хода есть преимущество — возможность подготовить варианты выбора заранее. Это очень полезный приём: когда у вас в игре ожидается опасная ситуация, запишите собственный ход, описывающий предстоящий сложный выбор. Это позволит вам сэкономить немного усилий в ходе игры.

Другая сильная сторона этого хода — он явно обозначает важность. Поскольку условие хода гласит «когда вы открываете канализационный люк», а не «когда вы действуете, невзирая на опасность», он говорит, что канализация всегда является опасным местом.

Классовые ходы

У каждого класса достаточно ходов, чтобы с запасом хватило на десять уровней, но это не значит, что их нельзя дополнить своими. Создание новых ходов для класса позволяет отразить в игре собственный подход к *Dungeon World*. Рассмотрим, например, такой ход.

Когда вы **освящаете комнату именем своего божества**, отметьте каждый вход и бросьте+МДР. * На 10+ комната умиротворена: в её стенах никто не может совершать действий, наносящих урон. * На 7–9 комната умиротворена, но проявление божественной силы привлекает внимание. Вы можете развеять умиротворение в любой момент.

Этот ход добавляет в *Dungeon World* новую сторону — возможность для игроков потребовать перемирия (чего по оригинальным правилам добиться сложно). Хотя этот ход не обязательно подойдёт для каждой игры по *Dungeon World*, он отлично показывает, как выглядит ваш мир, и чем уникальны его персонажи.

Добавляя ход, помните о классе, который он расширяет. Лучше не давать классу ходов, затрагивающих области умений другого класса: если вор сможет колдовать так же хорошо, как маг, игроку мага это, скорее всего, не понравится. Мультиклассовые ходы снижают уровень героя на единицу, именно чтобы защитить нишу каждого персонажа.

Осторожно стоит относиться и к ходам, дающим те же преимущества, что и уже существующие ходы, даже если их условия отличаются. Избегайте ходов, добавляющих урон, если только они не были хорошо продуманы и не сопровождаются интересными условиями. Также избегайте ходов, увеличивающих броню. Значения урона и брони классов в этих правилах отражают общую опасность *Dungeon World*. Дав персонажам больше, вы можете обесценить ряд возможных угроз.

Новые классы

Я — вице-президент десятого уровня!
— Эл Гор. «Футурама»

Набив руку на создании новых ходов для классов и модификации существующих, легко заметить, что любой класс — лишь тематический набор ходов, способностей и свойств, дающих классу его уникальный стиль и облик. Если вы готовы, то создание нового класса — следующий закономерный шаг.

Прежде всего стоит учесть, как новый класс соотносится с существующими. Ни один персонаж не существует обособленно, и важно понимать, чем этот класс будет отличаться от остальных.

Начать создание класса лучше с поиска источников вдохновения. Вспомните о похожих вымышленных персонажах, но не пытайтесь перенести в игру их способности «под копирку» (всё-таки они — не герои *Dungeon World*), пусть они просто задают направление. Источники вдохновения классов этой игры достаточно очевидны (а цитаты должны сделать их ещё прозрачнее), но заметьте — они не заимствованы полностью. Немного помпезный стиль мага вдохновлён магами *Плоского Мира*, при этом маг в *Dungeon World* более умен, а его способности схожи с волшебством из «Погибающей Земли» Вэнса. Мы вдохновлялись стилем, а не пытались воссоздать способности конкретного персонажа конкретной книги.

Когда замысел класса сформируется достаточно чётко, пора определиться с основными характеристиками, о которых можно не думать при создании отдельного хода: очками здоровья, узами, внешностью, снаряжением, мировоззрением и доступными расами класса.

Число ОЗ у класса определяется как сумма телосложения героя и некой базы, равной 4, 6, 8 или 10. Количество ОЗ у класса, превышающее ОЗ воина или паладина, скорее всего, затмит их, если вы будете неосторожны. Здоровье, меньшее здоровья мага, практически равносильно самоубийству персонажа. 4 базовых очка здоровья характеризуют класс, сознательно задуманный как хрупкий и нуждающийся в защите во время боя. 6 базовых ОЗ — классы, не готовые сражаться, но способные в случае необходимости держать удар. 8 базовых ОЗ хватает, чтобы выдержать несколько ударов и участвовать в коротких схватках, а 10 ОЗ характеризуют умелых воинов и тех, кто не боится битвы.

Урон класса выбирают из доступных кубиков: к4, к6, к8 или к10. Существующие в игре классы используют для урона один кубик без бонусов, но ничто не мешает вам попробовать другие варианты, например, урон 2к4 или 1к6+2. Высокий урон и много ОЗ обычно идут рука об руку, но ваш новый класс может быть как кирпичной стеной-пацифистом, так и «стеклянной пушкой» — опасным, но уязвимым.

Мировоззрение отражает изначальный взгляд класса на мир. Доступ к нейтральному мировоззрению должен быть почти у всех классов, поскольку лишь самые убеждённые классы так привержены своим идеалам, что всегда ставят их превыше личных интересов. Хороший ход мировоззрения должен быть связан с часто происходящим в игре событием и толкать игрока к образу действий, который иначе он бы не рассматривал. Мировоззрение, срабатывающее просто по ходу игры, вроде «Когда вы находите сокровище...», служит плохой демонстрацией идеалов персонажа. Лучше добавить дополнительные требования, например «Когда вы получаете сокровище с помощью лжи и коварства...». Новое мировоззрение многое говорит о персонаже (он живёт за счёт обмана невинных) и требует сознательной игры. Мировоззрение говорит и о роли класса в мире: то, что паладинам полагается быть воплощением добра и закона, — общеизвестно, ведь так?

Ярче всего мировоззрение класса проявляется в узах. При их создании вы, как разработчик, оказываете серьёзное влияние на то, каким получится персонаж. Если класс не антисоциален, но и не особенно общителен, запишите четыре узы. Социальному добавьте дополнительные узы, а у класса для одиночек уберите одни. Постарайтесь избежать уз, навязывающих персонажу моральную или этическую позицию, но не забывайте о том, как новый класс будет взаимодействовать с союзниками. Вор крадёт, но он помогает защитить группу от ловушек; воин охраняет союзников и убивает монстров; маг владеет тайным знанием, собирая его или делясь им. В качестве основы для уз класса можно взять правила по записи новых уз, но постарайтесь не упоминать в них имён.

Внешний вид класса в основном остаётся на ваше усмотрение. Его создание — повод вспомнить о прототипах класса. Как они выглядели? Могли бы они выглядеть по-другому? Наличие хотя бы одного варианта выбора одежды позволяет описать стиль персонажа, не заставляя игрока раздумывать над походами по магазинам.

Что касается снаряжения, оно почти всегда включает хотя бы одно оружие и одно средство защиты, если только класс не является тотально не боевым. Также в снаряжение стоит включить пайки: ни один вменяемый персонаж не отправится в опасную местность без запасов.

Дополнительные классы

Дополнительные классы — это особые классы, доступные лишь высокоуровневым персонажам, которые проходят по определённым требованиям. Дополнительные классы называются так, поскольку впервые они появились в дополнениях к *Dungeon World Basic*. Такие классы — способ воплотить концепцию персонажа на стыке разных классов.

В основе дополнительного класса лежит стартовый ход, доступный лишь персонажу с соответствующим опытом. Например, таким:

Когда вы **встречаетесь лицом к лицу с богом или его аватаром**, при получении нового уровня можете выбрать этот ход вместо классового:

Божественные узы

Когда вы **записываете новые узы**, вместо имени другого персонажа можете использовать имя бога, с которым столкнулись. Всякий раз, когда связь с божеством может быть полезной, можете вычеркнуть его (словно узы были разрешены), чтобы воззвать к божественной благодати явно и решительно (ведущий опишет, что произошло). В конце сессии замените эти узы новыми, с божеством или персонажем игрока.

Дополнительные классы также обычно включают два-три хода, которые можно взять лишь после приобретения стартового. Эти ходы используются точно так же, как и классовые.

Заметим, что стартовый ход становится доступным лишь после того, как персонаж совершит определённое действие, и только на следующем уровне. Лучшие дополнительные классы основываются на свершениях героя, а не значениях характеристик или уровне. Класс, доступный любому персонажу пятого уровня, банален; класс, доступный лишь тем, кто побывал за Чёрными Вратами Смерти и выжил, куда интереснее.

Дополнительные классы идеальны для концепций, которых недостаточно, чтобы на их основе построить целый класс. Если вам сложно придумать, как будет выглядеть персонаж нового класса, сколько у него ОЗ или как класс будет сочетаться с другими, этот класс, возможно, стоит сделать дополнительным.

Ходы приключения

Эти ходы работают напрямую с текущим приключением. Они служат, чтобы двигать игру вперёд, менять возможную награду по её завершении или перемещать группу из одного приключения в другое.

Когда вы ведёте короткую игру, скажем, на ролевом фестивале или игротке, бывает полезно быстро «загрузить» игру информацией. Для этого предназначен ход типа «в предыдущих сериях», помогающий начать действие игры *in medias res*.

Стойкий воин

Словно бандитов было мало! Словно мало было ран от мечей, синяков и царапин, полученных от врагов — теперь ещё и это. Оказаться в подземной ловушке вместе со своими верными спутниками, когда вы мечтали вернуться в город и потратить заслуженную награду. Не повезло тебе, воин. Наточи свой меч! Он ещё не раз пригодится, пока вы не доберётесь до убежища. И снова в бой, скажешь ты? Могу поклясться, что один из этих парней задолжал тебе пару услуг...

Бросьте+ХАР. * На 10+ выберите двух соратников. * На 7–9 — одного. * На 6- вас окружают неблагодарные. Вы можете напомнить об услуге, которую вам задолжали. В уплату выбранный соратник единожды должен изменить заявленное им действие на другое по вашему выбору. Вы не можете заставить его нанести себе прямой вред, лишиться своего волшебного предмета или подвергнуться немедленной опасности. Зато вы можете заставить их согласиться с вами, поделиться пайком или уступить место в жребии при дележе добычи. Влияние — это так приятно.

Самое важное в этом ходе — не бросок и не результат (они интересны, но не изменяют ход игры серьёзно), а информация и стиль, которые он даёт. Он ставит декорации для быстрого приключения и даёт игроку отправную точку в истории. Создание таких ходов и выдача их игрокам может стать отличным подспорьем для игры на фестивале.

Ход завершения сессии также можно изменить для лучшего соответствия проводимой игре. Главное, не забыть показать изменения игрокам. Ваша задача — напрямую привязать награды к событиям приключения, а не скрыть от игроков возможные источники опыта.

В конце сессии вместо обычных вопросов используйте эти:

- Узнали ли мы что-то о культе Чешуйчатого Бога?
- Нам удалось спасти пленённого селянина? А защитить деревню Секор?
- Победили ли мы влиятельного служителя секты Чешуйчатого Бога?

Устройство хода

Все ходы организованы примерно одинаково: есть условие («Когда...») и результат («Тогда...»). Этому формату следует каждый ход в игре.

Условия

Условия — это, как правило, действия персонажей, но они также могут быть частью процесса создания персонажа или срабатывать в начале (или конце) сессии. Заметьте, условие никогда не содержит жёстко заданный отрезок времени. Не стоит делать ход, начинающийся с «Когда вы начинаете раунд рядом с драконом». В *Dungeon World* нет раундов (и «рядом» — не лучшее слово, чтобы отразить повествование о *герое, стоящем в шаге от чертовски опасного огнедышащего монстра*). Подготовка заклинаний не описана фразой «Когда вы тратите час на изучение книги заклинаний», потому что время в *Dungeon World* — гибкое, как в фильме. Темп игры зависит от обстоятельств. Не стоит полагаться на конкретные отрезки ни вокруг игрового стола (раунды), ни в повествовании (секунды, минуты, дни). Вот несколько видов условий:

- **Когда персонаж действует.** Примеры: *изучить обстановку, магия искусства* (бард), *команда* (следопыт).
- **Когда персонаж действует в особой ситуации.** Примеры: *руби и кромсай, взгляд убийцы* (воин), *удар в спину* (вор).
- **Когда есть обстоятельства, не требующие действий персонажа.** Примеры: *приказать наёмникам, конец сессии*.
- **Когда персонаж использует предмет.** Примеры: *волшебные вещи, наследие* (воин).

- **Постоянно, с настоящего момента.** Примеры: *безмятежность* (жрец), *отравитель* (вор).

Результаты

Результатом хода может быть что угодно, на что хватит вашего воображения. Не ограничивайтесь бросками, бонусами +1 и заменой характеристик. Все ходы следуют из повествования, и результат наподобие «они считают тебя своим другом» будет таким же мощным и полезным, как +1 к следующему броску, а может и больше. Вот несколько примеров (в ходе можно использовать больше одного):

- **Бросок.** Примеры: *спастись от угрозы*, колдовство (волшебник), *снайперский выстрел* (следопыт).
- **Замена характеристики.** Примеры: гном (воин).
- **Снижение урона.** Примеры: животное-спутник (следопыт).
- **Бонус или штраф, к следующему броску или всегда.** Примеры: *везучий гадёныш* (вор), *карающий удар* (паладин).
- **Причинение или исцеление урона.** Примеры: залп, удар в спину (вор), магия искусства (бард).
- **Выбор из нескольких вариантов.** Примеры: *покопаться в памяти*, *изучить обстановку*, ритуал (маг).
- **Получение запаса.** Примеры: доминирование (заклинание мага), *специалист по ловушкам* (вор).
- **Вопрос и ответ.** Примеры: *обаятельный и искренний* (бард), *покопаться в памяти*.
- **Новые обстоятельства.** Пример: *репутация* (бард).
- **Получение опыта.** Примеры: *конец сессии*.
- **Запрос новой информации.** Примеры: *договориться*, ритуал (маг).
- **Новые возможности.** Примеры: *прицельный выстрел* (следопыт)

Изменение основ

С помощью ходов можно менять даже основные правила игры. Вот, например, ход, позволяющий избежать использования в игре кубов урона.

Когда вы наносите урон, вместо броска кубиков замените кубик соответствующим числом: к4 становится 2, к6 — 3, к8 — 4, к10 — 5, к12 — 6.

Такие ходы серьёзно меняют игру, поэтому будьте осторожны: они не должны противоречить замыслам и принципам ведущего, и нарушать главное правило: *совершите действие — получите результат*.

Некоторые элементы игры изменить легко. Текущее количество опыта, нужное для получения уровня, отражает нашу точку зрения на развитие персонажа, но вы можете ускорить или замедлить его. Изменить можно и действия, за которые игроки получают опыт: если ваша игра не про исследование подземелий, битвы с монстрами и поиск сокровищ, поменяйте ход *конца сессии*, чтобы это учесть. Только не забудьте показать игрокам изменения.

Другая популярная модификация правил — это, например, как усложнить битву с драконом. Лучший ответ тут такой: «Битва с драконом сложнее, поскольку тот сильнее в повествовании.» Для начала, попытка *рубить и кромсать* дракона обычным мечом обречена на провал, поскольку им не пробить его толстую шкуру. Если этого мало, можно использовать этот ход Винсента Бейкера из «Постапокалипсиса» (немного переписанным, чтобы лучше соответствовать правилам Dungeon World):

Когда игрок делает ход, и ведущий считает его особенно сложным, игрок получает к броску -1. Когда игрок делает ход и ведущий считает, что тот лежит за гранью его возможностей, игрок получает -2 к броску.

Минус в том, что этому ходу не вторит ничего конкретного в повествовании. Он по сути указывает ведущему принимать решения без какой-то системы. Когда создаёте подобный ход, стоит подумать, какую именно сложность вы пытаетесь отразить, и сделать собственный ход под неё. Но если ход выше вас устраивает — пожалуйста.

Эволюция хода

Давайте посмотрим, как ход может меняться со временем. Один из первых ходов Dungeon World — *руби и кромсай*, придуманный ещё Тони Даулером. Первая версия хода выглядела примерно так.

Врываясь в бой, нанесите урон врагу, дайте ему атаковать себя и бросьте+СИЛ. * На 10+ выберите 2. * На 7–9 выберите 1:

- Защитите одного из союзников от получения урона в этом раунде.
- Убейте одного врага уровнем ниже себя или нанесите максимальный урон.
- Загоните врага в нужное вам положение (отбейте наступление, предотвратите побег и т.п.).
- Разделите нанесённый урон среди любого количества целей в пределах досягаемости вашего оружия.

Очевидная проблема этого хода — один из вариантов (предотвращение урона) куда менее полезен остальных. Убить врага на месте почти всегда лучше, чем защищаться от его атак. Первой значимой правкой стало удаление варианта защиты.

Врываясь в бой, нанесите урон врагу, дайте ему атаковать себя и бросьте+СИЛ. * На 10+ выберите 2. * На 7–9 выберите 1:

- Убейте одного врага уровнем ниже себя или нанесите максимальный урон.
- Загоните врага в нужное вам положение (отбейте наступление, предотвратите побег и т.п.)
- Разделите нанесённый урон среди любого количества целей в пределах досягаемости вашего оружия.

Ход сохранил лишь три варианта — отличное число, когда в случае успеха можно выбрать два из них. Делаящий ход игрок вынужден решить, от чего придётся отказаться, хотя каждый вариант полезен. Но и у этого хода есть проблема, возможно, более серьёзная: действие в повествовании недостаточно связано с исходом.

Представьте сцену из игры: Грегор атакует повелителя орлов огромным топором. Он описывает свои действия: «Я замахиваюсь топором и обрушиваю мощный удар прямо на его крыло.» Затем он кидает кубики, получает 10 и выбирает. Максимальный урон — очевидный вариант, явно следующий из повествования. Другие варианты, однако, кажутся бессмысленными. Что, если орёл не пытается сменить своё положение? Если Грегор решает разделить свой урон, как это следует из описания атаки? Как этот удар нанёс вред и стоящему за его спиной энту?

Сужение повествовательного эффекта хода привело к этой версии.

Когда вы атакуете врага, способного себя защитить, бросьте+СИЛ. * На 10+ вы наносите урон врагу и избегаете его ответной атаки. Если хотите, можете нанести двойной урон, но пропустить ответную атаку. * На 7–9 вы наносите урон противнику и получаете урон от него.

Каждый итог этого хода может следовать из одиночной атаки. Любое действие, где нет места контратаке, не похоже на ход *руби и кромсай*, так что теперь условие однозначно соответствует результату. Но оказалось, что удвоение урона — это слишком, и мы снова изменили ход.

Когда вы атакуете врага, способного себя защитить, бросьте+СИЛ. * На 10+ вы наносите урон врагу и избегаете его ответной атаки. Если хотите, можете нанести +2 урона, но пропустить ответную атаку. * На 7–9 вы наносите урон противнику и получаете урон от него.

+2 урона — это явное, но не ломающее игру преимущество. Единственная проблема этого хода? Он сводит результат атаки к нанесению урона. Монстры ведь способны на большее, чем просто ранить героя: они могут отшвырнуть его в другой угол комнаты или сокрушить пол, на котором тот стоит; почему герои не могут сделать это в ответ?

Когда вы атакуете противника в ближнем бою, бросьте+СИЛ. * На 10+ вы наносите урон противнику и уходите от его атаки. Если хотите, можете нанести дополнительно 1к6 урона, но пропустить ответную атаку. * На 7–9 вы наносите урон противнику, а он атакует вас.

Эта версия хода, ставшая окончательной, позволяет монстру нападать, а не просто наносить урон, что даёт ведущему использовать множество интересных ходов монстров. +1к6 урона вместо +2 делает возможность нанести дополнительный урон более увлекательной и несколько более мощной. Переформулировка хода добавляет ясности.

Правила для ведущего

Создание ходов и изменение правил ведущего — очень разные вещи. Проще всего придумывать новые ходы ведущего, ведь они — по сути, просто утверждения о происходящем в игре, и вы без проблем можете записать новый ход. Правда, скорее всего окажется, что вы создали лишь более конкретную версию уже существующего хода, но можете натолкнуться и на новый трюк. Просто не забывайте о разнице между мягкими и жёсткими ходами, принципах и замыслах, и всё будет в порядке.

А вот изменение замыслов и принципов ведущего — очень серьёзная история. Модификации здесь, скорее всего, потребуют изменений во всей остальной игре и дальнейшего тестирования.

Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше — самый сложный для изменения замысел. Другие возможные варианты, вроде *играйте, чтобы рассказать свой сюжет*, или *играйте, чтобы бросить вызов способностям игроков*, могут встретить мощное сопротивление остальных правил. Ходы персонажей дают игрокам возможность быстро изменить ход запланированной истории. Если вы играете не для того, чтобы узнать, что произойдёт, вам придётся идти наперекор результатам ходов или переписать с нуля большую их часть.

Наполните жизнь персонажей приключениями легко перефразировать, но сложно изменить по сути. Вы можете попытаться наполнить жизнь персонажей чем-то иным, например интригами. Но разве интрига — это не разновидность приключения? Чтобы полностью избавиться от этого замысла, потребуется значительная переработка правил, ведь именно на этом принципе основано устройство ходов. Результаты провала и мягкие ходы ведущего тоже служат этому принципу.

Изображайте фантастический мир, возможно, изменить проще всего (действие Dungeon World вполне может разворачиваться в историческом, утопическом или мрачном мире), но даже для этого потребуется значительная переработка классовых ходов. Создание исторического мира потребует замены или удаления разделов о магии, снаряжении персонажей и некоторых других; мрачный мир сможет сохранить свою

мрачность, только если ходы игроков будут сопровождаться соответствующей ценой; в утопическом мире многие ходы вам просто не понадобятся. Всё же этот замысел изменить относительно просто, поскольку это требует изменения ходов, но не структуры игры.

Принципы ведущего куда гибче замыслов, но небольшие изменения в них также способны значительно изменить игру. Наиболее важными из них являются *обращайтесь к персонажам, не к игрокам, делайте ходы следующие из повествования, не произносите названия хода вслух, начинайте с повествования и заканчивайте им и будьте фанатом персонажей игроков*. Без них попытки игрового общения и использования ходов скорее всего закончатся провалом.

Такие принципы, как *погрузитесь в фантастическое, вдохните жизнь в каждого монстра, дайте каждому персонажу имя и помните об опасности*, являются ключевыми для духа Dungeon World и исследования фэнтезийного мира. Их можно изменить, но это изменение равноценно смене игрового мира. Изменив один из них, может понадобиться внести правки и в остальные.

Принципы *оставляйте белые пятна и задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами* важны для того, чтобы игра по Dungeon World прошла хорошо, и они могут быть полезными во многих других играх в подобном стиле. Без них игра может стать менее интересной, но в целом не пострадает. Эти принципы — самые универсальные; их можно использовать во многих других играх, даже в совсем другом стиле.

Дополнительным принципом, который часто пытаются добавить в игру, является *проверьте их узы на прочность*. Этот принцип полностью совместим как с другими принципами, так и со всеми ходами, но он несколько меняет фокус игры. Чтобы он действительно сработал, вам может понадобиться создать фронты, работающие на него, и добавить ходы, вызывающие к нему.

Монстры

Лучшей отправной точкой для изменения монстров являются вопросы, использующиеся для их создания, а самые простые изменения завязаны на настройку их опасности или разброса случайности.

Более интересным изменением может быть замена вопросов, использующихся при создании монстров, чтобы представить иной взгляд на них. В основе оригинальных вопросов лежит идея, что монстры не отличаются от прочих обитателей игрового мира: у них может быть любое мировоззрение, и они не всегда противостоят героям.

Если вы хотите превратить Dungeon World в игру про охоту на порождения Зла и их уничтожение, вы можете заменить часть вопросов, добавив, например, такой:

МОНСТР — ВОПЛОЩЕНИЕ ЗЛА. КАКОЙ ФАКТ ОБЪЯСНЯЕТ ЭТО?

- Монстр — один из Древних, вторгшихся Извне: планарный, урон +5.
- Создан древними магами Красной Башни: искусственный, +5 ОЗ.
- Существует с доисторических времён: первозданный, +5 ОЗ, урон +5.

Новыми вопросами вы можете как переписать уже существующих монстров, так и использовать их для новых. Переделывать всех существующих монстров имеет смысл, когда придуманные вопросы являются ключевыми для вашего видения игры. Если же вопросы касаются отдельного вида монстров, стоит использовать их выборочно.

Дополнение 1

Благодарности

Источники вдохновения

Если мы видели дальше других, то потому, что стояли на плечах гигантов. В основном холмовых и каменных гигантов и даже одного огненного. Ну и бардак был.

Наверное, очевидно, что эта игра появилась благодаря «Постапокалипсису» Винсента Бейкера и Dungeons and Dragons Гарри Гигакса и Дэйва Арнесона. Сверялись мы с The Dungeons and Dragons Basic Set под редакцией Тома Молдвее и Advanced Dungeons and Dragons.

Наша версия *мировоззрения* тесно завязана на Ключи из Shadow of Yesterday от Клинтона Р. Никсона, и как их использовал Джон Харпер в своей Lady Blackbird.

Идея выдачи опыта за провал есть во многих играх. Нас вдохновила версия из Burning Wheel Люка Крейна, и её вариация из игры The Regiment от Джона Харпера и Пола Риддла.

Узы — вариация на тему Нх из «Постапокалипсиса» с щепоткой Воспоминаний из Freemarket (Люк Крейн и Джаред Соренсен) для остроты.

Dungeon World не появилась бы без перекрёстного опыления с другими проектами на движке «Постапокалипсиса». В их числе «Саги об исландцах» от Грегора Вуги, The Regiment от Пола Риддла и Джона Харпера, Monsterhearts от Джо Макдально, и ряд неопубликованных игр Джонатана Уолтона.

Изначальная идея совместить «Постапокалипсис» и D&D принадлежит нашему хорошему другу Тони Даулеру. Он любезно разрешил нам развить её и превратить в то, что вы видите сейчас.

Инструменты

Dungeon World создавалась в InDesign. Основные шрифты — Adobe Minion Pro, Newcomen и Archemy.* Текст был написан в XML и перенесён в книжный формат, формат листов персонажей и другие. Работа с чистым текстом дала большой простор в работе с форматами, а также позволила разбить файлы на версии с помощью Git и Github. Мы разрабатывали эту игру почти как софт, поэтому баг-трекер Github и Dropbox стали ключевыми инструментами в создании игры.

Особые благодарности

Strasa Acimovic, Marshall Miller, Jason Morningstar, Simon Ward, Greg Cooksey, Hamish Cameron, Kevin Weiser & the Walking Eye, Steve Segedy, John Harper, Tony Dowler, Vincent Baker, Gary and Dave (of course).

Соавторы

Tresi Arvizo, Jeremy Friesen, Alessandro “Adam” Gianni, Lee Reilly, Nathan Black, Adam Blinkinsop, Matt Jett, Evan Silberman

Члены гильдии

Charles Boucher, PK Sullivan, Jeremy Friesen, Sara Williamson, Ara, Rob Sanderson, John Hawkins, Chris Eng, Rob Brennan, Brian Moroz, Jonathan Abbott, Tom Scutt, Francioli Araujo, skullBoy72, Chris Sakkas, Ryan D. Kruse, Jason Wood, Dylan Boates, Aaron "Tildesee" Friesen, David M. Miles, Felan Parker, Gianmario Marrelli, Tony Dowler, Tres Arvizo, Daniel Ornstein, Matt Silver, Jacob Sulpice, John Mehrholz, Marshall Miller, Matthew Sullivan-Barrett, Max Saltonstall, Adam K, John Senner, Aaron Rowell, J.B. Mannon, Sean M. Dunstan, Thomas Ulricht, Sam Carter of Mars, Hans Chung-Otterson, Sanjay Kurichh, Ryan Macklin, Kuba Koprowski, @ATerribleIdea, Jesse Burneko, Colin Jessup, Bryan Rennekamp, Tom a.k.a. Warzen, Iserith, Jason Pitre, Steven Jarvis, Jim Crocker, Hamish Cameron, Max 'Ego' Hervieux, Timothy Adamson, Christopher Grau, Josh Rensch, John Bogart, Wes Price, Sohun Banerjee, Kingston Cassidy, Alec Fleschner, watergoesred, Matthew Gagan, Cameron Suey, Scott Acker, Christopher Acker, Jason D. Smith, Justin Wightbred, Jarrod Farquhar-Nicol, Alan Jackson, Joerg Bours, Joseph

"UserClone" Le May, kreg mosier, Paulo_Segundo, Anthony Martins, Joe Beason, Stuart McDermid, Vernon "Crypt-Kicker" Lingley, Matthew Klein, Ben Glickler, Jani Mölsä, Doug Hare, Jeremiah Frye, Dan Maruschak, Tristan Markert, Jeffrey J. A. Fuller II, Tommy Tanaka, Phil Garrad, Philip LaRose, Kynnin Scott, Nathan 'Noofy' Roberts, Steve Segedy, Strahinja "Stras" Acimovic, Jason Grabau

Спонсоры, навеки повязанные с Книгой

Эти храбрые спонсоры нашего проекта на Kickstarter повязаны с Dungeon World, а Dungeon World повязана с ними:

Simon Ward has seen what no other eyes could see. Matthew Sullivan-Barrett shot the morning in the back with his Red Wings on. A recent paradox awakened my nightmares of an anomaly within Jason's soul; I must fix it for the sake of my sanity. A witch put a spell on Ingo. Aaron is the Gouger of the monstrous Filibusterer. Aaron still haunts those Crooked Hills. Abrahm wrought the runes of binding. Adam constructed the eldritch machine. Adam is the bearer of the Book of Secrets. Adam Rajski keeps the wisdom of the ages safe. Adam rode the world worm. Adam saved the holy feline. Ahmad and I studied under the same mentor. Alan is the wearer of the trenchcoat of pretension. Alcionne wears the crystal talisman. Alec comprehended the multiple meanings of the Zeugmatic Dialogues. Aleopheus will strike down upon thee with great vengeance and furious anger those who would attempt to poison and destroy my brothers. Aleria cannot unsee what she has seen. Alessandro gave me loaded dice! Guard — arrest him! Alexander was once a king; now, naught but an adventurer. Alitar is the embodiment of Strength. Amy incants the story of the world. Andi awoke the dormant evil. Andy always plays a bloody wizard. Andy reverse engineered the rules of the Universe. Annti stranded me in a house of brigands. Antoine mixed the spell components. Anti is the keeper of the forgotten lore. Arc keeps safe the sacred sigils. Area 42 is a safe haven for adventurers. Argent accessed the Aleph. Arvy found a mysterious tome. As wizards we are bound by birth to protect the realm against all evil. Baern holds the bridge that his friends might survive. Baf is watched by three sages. Balmung is the master of the Crimson Sword. Bard enjoys smelling ancient tomes. Basilios places the celestial crown upon his head. Basteen covered the ancient tome in fish. Bastinan braved the fires of the Hells. Ben boondoggles. Ben spoke one of the ten secret words that started the world. Ben uncorked a bottle of port. Bill kept the dragons well away from the dungeons. Blake has seen the sacred vision that reveals the impending death of your master. Bob defended the realm from the horde onslaught. Bob keeps the secret of the ancient flame wars. Bolthan is the keeper of the white flame. Brad evaded the demon by hiding in the shadows. Brandan unearthed forgotten mysteries. Brandon raised the veil of darkness. Brent harnessed the power of lightning. Brett is the keeper of Secrets. Brett Zeiler is extremely arrogant, but is the best at what he does. Brian controls the chaos of creation. Brian founded a city out of chaos. brian has seen the fñords. Brian helped batter down the door to the armory. Brian is bonded to the bonder of bonds. Brian is searching for his father's lost sword. Brian is the inheritor of forbidden lore. Brian is too trusting. Brian slayed the sleeping sloth. Brindy embraced the night as the stars aligned. Brought knowledge to the masses. C & K are together at the End. Cabuster procured the Papers of Possibility. Cade hurled the flask. Cameron tells the old tales around the campfire. Capellan cares not for your paltry friendship. Carl is the heir of an ominous legacy. Carmin is the bearer of the cloak of shadows. Casey is a disciple of the Red Star. Casidhe hoards any knowledge she discovers. Chamelaeon has discerned the pattern of the stars. Chiang-Chen has an ancestral bladedemon in his palm. Chiv is aeon dead and wields unearthly power. Chris begat many adventuring heroes. Chris consults his library. Chris discovered the first seal. Chris Dulsky summoned an unspeakable thing. Chris is the ruler of Pillow Mountain. Chris killed the crazed cockatrice. Chris knew the lumber consortium was behind the alien landing cover-up. Chris knows secrets even the vizier is unaware of. Chris takes +1 forward in any game run by Adam Koebel. Christian is the bearer of the eternal light. Christian Lindke discovered a magical new world. Chroma owes nothing to Dark Jessop. Clark discovered the lost text (and Amanda corrected it). Clifford keeps the Arcane Knowledge. Clinton will play an important role in the events to come. Clyde is the keeper of the spoken word. Colin is powered by the apocalypse dragon. Connaught strove to preserve the ancient code. Connor is the cookie whisperer. Conrad saved my family from poverty. Corinth brought low carb snacks. Cork is a master of elemental magic. Cravatosaur is the befouler of the sacred pool. Curt finds all the monsters that burst out of the ground. Damien's blade is not magical though his skill makes it seem that way. Dan binds the sacred tome. Dan knows the monkeys will be his undoing. Daniel discovered the freedom of simplicity. Daniel uncovered the clockwork of the Cosmos. Danohead is a puddingmancer nonpareil. Darkfeather unearths the lost treasure of. Dave has unmasked the Key Master. Dave Insel the Bringer of Ultimate Awesome. Dave on honey-dew has fed, And drunk the milk of Paradise. Dave struggled through the 7 Hells to earn this book. David has gained the affections of your betrothed They may not realize it, but you know this to be true. David is burdened by the Holy Word. David is cool with whatever we say. David knew the doppelgangers secret. David paid the price with dark magics. David revealed the truth - to everyone but himself. David stole the secret that sealed the stair. Dean vanquished the Great Evil of T'lorin. Deimen has some strange significance to my god Any miracle I beseech in his name comes out reversed. Derek emerged from the ruins carrying an ancient tome of eldritch lore. Derek released the demon within. Derek speaks the Unspeakable Words. Dithmer is the guardian of the forbidden tome. Dom has travelled under far stars of the future. Douglas Justice is King of the Dwarves. Dove the heir the the mountainking, keeper of the ancient hall. Doyce found long-lost secrets in a forgotten library. Drake broke the first seal. Dreamstreamer camped the Final Confrontation and put an arrow in the Barbarian's knee. Drew is bound to no-one. Drew looted his War-Chest for this book. Drewid spoke the arcane spell from from the ancient tome. Drnnuncheon knifed many people between the ribs. Duane has slighted me with his Terrible Idea. Due to a magical accident she is your sister-clone. Dufresne uncovered the means to open a portal to an unholy dimension. Duke Monte hung out with the Goblins. Dungeon World taught Boabdil the power of Awesomancy. Dustin found them in the darkness. Dwarven Chris kept dying over and over. Dylan knows the song to summon the spirit wolf by heart. Dylan plays with some seriously scary lizard men. Dylan summoned forth that which can not be named. Edomaur is the maker of the wood swords of the green magic. Edouard fears Thulsa's rage, it will one day turn on us. Einroy defended the wall. Elkan casts good ol' Magic Missile. Elric wove the web. Eric sacrificed an eye to peer into the future. Erik is running low on hearts. Erik reps Thri-Kreen life. Ernesto made the Barbarian happen. Experience points be damned John will not slay another farmer! Falcros wields the sphere of power. Fax shifted the walls of the dungeon. Fel stole the cursed book. Felan wields a stalagmite as an improvised weapon. Felix has sealed away the cursed axe. Fiddy is the master of many worlds. Finnian stole three pages from the book of rituals. Flavio is the bearer of the hat of grumpyness. For Gavin, the Truth is more holy than the Book. Fox kept the nexus of portal conduits concealed. Francis vainquished the darkness with but a smile. Fred has uncovered the true nature of reality. Fred was lost to reason when he donned the Evil Hat. Gabriel knows the names of all the stars in the sky. Gant and Roland have faced the trials of world, and they have touched Paradise. Garry awakened ancient magics. Gary Hoggatt may be a descendant of Erdrick. George answered the call of the Final Trump. Ghost Bear is haunted by the spirits of those he have defeated. Gilmaldor Half-Eleven is the silent assassin lurking in the shadows. Gina cast the spell of eternal marshmallows. Gip has the strength to act. Glenn explored the lost catacombs. Godfrey is a paragon of goodness and wisdom; when in doubt, I defer to their judgement. Gondry mocked my beliefs. Grandmaster Jarrod asks, "When type of monster is it?". Greenie spoke the Unutterable Name, dooming us all. Greg discovered the mystifying elixir. Gregor Hutton had foreseen it. Grimwald is trying to unlock the secrets of the scroll of winds. Hamish is the blood-stained sword of

the Black Elf nation. Hans holds the key to weaving spells of Uncertainty. Hawk has the largest pile of fail XP. Henry dreamed of places strange. Herman always gets the flaming sword. Hilary is thinking what you are thinking. I am Dan's long lost sibling. Ianovos restored the link to the ancestral eight. Ios heard the call of the Wild Hunt, and never returned. Irene will make the last stand. Irina was taught to make secret potions by the old woman. Isabelle and Emma have shown me the way, now I hope to return the favour. Isen is the defender of the Silverhand. J escaped the hook that hungers. Jack inexplicably can understand the language of Dragons. Jack squandered his only Wish on a good deed. Jake has a jinx on him. James explored all of the wizardly tangents. James held no love but for money, and trusted no-one but his blade. James is the tester of many tablets. Jamie waits in the shadows. Jarod founded the Musty Dragon Inn franchise. Jason drank from the well of common sense. Jason looted the temple of the Ancient Ones. Jason rides the Glyphon. Jay is the wielder of the magical boot of horse theft. JB was buried with the Opal of Xul-Gar. Jeff turned down his right to the crown of the goblin kingdom. Jeffrey struggled not against flesh and blood, but against the rulers, against the authorities, against the powers of this dark world and against the spiritual forces of evil in outer realms. Jeffy poked a toothpick through the membrane. Jeremiah was taken by horrors of the deep Never to be seen again. Jeremy is always one book away from a complete set. Jeremy slew a red dragon, costing him a limb. Jeremy's mind spent lifetimes wandering the spirit realms, in a deep lotustrance. Jerome stitched the bindings of the ancient tome. Jess opened a Doorway not fit for mortal souls. Jim climbed the Infinite Tower. Jingo uses the stone, one last time. Joe the mythical waffle taunter. Joe's campaign fronts read like the script from a telenovela. Joel shattered the Ancients' ignorance. Joerg is the guardian and wielder of the first sword. Johann warder of the wyrd. John cares deeply for someone, but they are kept apart. John is the keeper of the sacred kennel. John must cleanse his gear daily of evil spirits. John once forged a celestial breastplate. John sundered the Faithless Gate. Johnstone doesn't like anything. Jon doesn't see the point. Jon McCarty and I had a violent falling out. Jonathan brandishes the vorpal great axe. Joseph "UserClone" Le May NEEDS FOOD BADLY! Joseph has awakened what lurks in the deep. Josh Flint stole pages from the leaves of the world tree. Josh is bearer of troubling truth. Josh spoke the unspeakable tale. Josh was there in the Dawn Times. Joshua enscribed the mark of the ereboi huntsman. Joshua is the ally of the animals of the forest. Joshua forged the perfect weapon. João is the master of the large sack. JP Sauers traversed the outer planes. Julien Pirou is in the secret world behind the GM's screen. Justin hid something beautiful in a terrible, deep dungeon. Justin Wightbred lead the charge against unnecessary escalation. Jürgen Mayer is the shadow that kills you in the night. Kairam is the immortal sage of the swamps. Karuk broke the glittering crown. Kate sees barmaids. Keith drew on the forbidden power that dwells below. Keith is the undiscovered scion of the hidden realm. Keith the Keeper of Arcane Lore. Keith will explore Dungeon World with any who are willing to Adventure! Kem teaches that the only true weapon is the mind. Ken is the servant of the Secret Spring. Kenny unlock the ancient gate. Kestral still walks Insanity's Edge. Kevin is a disciple of His Weirdness: Al Yankovic. Kevin is entrusted with secret, ancient knowledge. Kevin is the arcane master of the ambulatory eye. Kingston leads old friends into battle with Teuthus, the God who crawls beneath the waves. Kirby drank from the Ewer of Memories. Kreg carried the Swagger Stick everywhere he went. Kristopher despises most people, but keeps it to himself if he thinks you might by useful Savage investive befalls those that have no use. Kurt tumbled through the demon door. Kyle owes fealty to the Queen of Winter. Kyree rules the ruins with fortune and fate. Larry the unprintable. Laura has special luck. Lazaar is the master of whispers. Leo Lalande opened the astral rift between worlds. Leslie grinds on towards the coming dawn. Lidrick Barrisbren strung his Lute of Lightning. Liri rejected the fulfilling of her deepest wish by the goddess. Logan lost the phylactery. Lucias got tangled in wizard sleeves. Lucien is the light that binds and demands. Luis crossed oceans of time. Lukas fought at the Gates of Oblivion. Luke cannot use the force. Luke has quenched the fire of creation. LXD lives on! Lythias sought the secrets of the Serpents' Labyrinth. Mabon breathes in the wonder of the night sky. Magic brought down the gate. Makr stole a tear from the Eye of the World. Malabreiga's sinuous body lies wreathed in purple flame. Malo delved down and down again, deep into the world. Manilla has given me enlightenment that I can never repay. Marc has kept the Old Ways secret all his years. Marco is the Keeper of Truth. Margaret delves tomes for knowledge. Marielle never learned how to read and has been faking it this whole time. Mark awoke the gods. Mark bears the brands of the seven holy silences. Mark cooked breakfast at the gates of darkness. Mark has sung the halfling song. Mark immanentized the eschaton. Markku knows where the Arkenstone is located. Markus has seduced the incubus of the seven cauldrons. Marshall married my sister when no one else would. Martin unearthed the antediluvian arcana. Mary knows what we say to Death. Matt delivered the chalice to the village elders. Matt discovered a wonderful forest for His family. Matt followed the echoes of eternity. Matt was bemused by Gnomish poetry. Matthew 'Jarikith' Monagon rolled the Polyhedrons of Chaos. Matthew is the chosen vessel of the Spirit of Wisdom. Matthew shot morning in the back with his Red Wings on. Matthias took up the nearest tome and thumbed it through. Mattie promised to teach me the weaknesses of the human mind. Meg is the keeper of all my stories. Melody keeps the forbidden secrets. Mendez stole the Wudang Manual Again. Micah is the bane of the demon lord, slayer of the spider priest, spiller of the silver blood. Michael dreams of worlds inside everyday objects. Michael knows the ancient rhyme. Michael read the starry wisdom between the words. Michael will sacrifice everything and everyone to achieve his goal. Mike faced the dragon-bears. Milo thinks the section you need to read is around page 56. Mitchifer is the chosen of the God of Death. Mo is the holder of the flame. Murgh Bpurn does it virtually all the time. Nathan is the inheritor of a great and mysterious power. Neal found the darkness within. Nemo detected slanting passages. Nex hides in the shadows. Nicholas consumed the mythical biter brewery's blinding beer. Nicholas', Äüplan B, Äü is kill it with fire, acceptable at any time. Nick is heir to both warring kingdoms. Nick is the guardian of the forbidden knowledge. Nick is the keeper of the ancient tome. Nikolai is the keeper of the Talisman of the Ranging Pack. NinjaDebugger liberated this book from the Library of the Ages. Noam is still residing at the bottom of that pit trap. Noofy has adventured all over the world to be re-united with his True Love. Nora feeds the trolls. Okerstroker broods in the corner with a watchful eye. Oliver is the master of a thousand spells. Oliver turned out to be good-natured, generous and likeable; in three days no one could stand him. Oliver was menaced by a giant owl. Oscar is the Secret Fire. Oscart knows, To Keep The Peace, Prepare For War. Owen attacked the darkness. Owen is the ringmaster of the workers of dark creation. Pat presided over the sacred smoke ceremony celebrating peace between the tribes-men of plains. Paul and I have shared dreams sent to us from subaquatic temples of cyclopean stone. Pego was there when ,ÄüPosta!Pizza!Pacco!Äü was uttered. Percy unveiled the secret of the Hoss. Peter knows that The Path to Wisdom lies down the Eternal Road. Petrus is nearly proficient with the double-club. Phil is the speaker of dreamtruth. Philip opened the archives and discovered a World of Dungeons. Philippe Debar was blessed once and then thrice. Quinn unlocked the ancient armory. Raf is the source of cosmic grumpiness. Ragnar taught me how to cook on the road. Rainswept's sorrow is here with him. Rausdour hates bats. Ray is master of the dungeon and slave to the dice. Redhan banished an ancient evil. Ren√© deciphered the riddle of the thousand deaths. Rhovanor has a shard of the cup of Eternal Life implanted in his chest. Richard found inner harmony. Richard writes with the sacred ink of the ancients. Richard, Speaker to the Modrons. Rick bears an ominous mark in the superstitions of my people. Rick forgot the most important lesson. Rishi "mistakenly" ate an owl pellet. Rob holds the keys to the locks. Rob is lost in a forbidden tome of arcane knowledge. Rob is the chosen protector of the sacred ale. Rob Justice sleeps in the pines. Rob kicked down the door in the name of the King. Rob shot the food. Rob united the Bee Kingdoms. Rob wields the hand, as he journey's forth with the SOG & SAUF. Robert Bruce told you exactly what you wanted to hear. Robert helped me in a time of need. Rocha published Dungeon World in Brazil! Rodrigo is the teller of tales. Roman is the Keeper of the Temple Ruins. Ross was trusted with keeping the ancient tome. Rune is the wielder of the warhammer of grim irritation. Russell is the bearer of the sacred twenty sider. Rusty looked into the Mind of Darkness. Ryan is He Who Stalks Beyond the Walls. Ryan is the Master of the Dungeon. Ryan spoke the word. Ryan Webster is the prince who married his princess. Sage opened his brain to the Worm God first, mmm, dirt. Sally is a friend of the white cat. Sam is the Seeker of Knowledge. Sam wielded the Flame of Creation. Samuel stood with them at the end. Savannah possesses a true strength that cannot be overcome. Saylor is a hoopy frood He deserves a new character class: Spelljammer Buccaneer! Scathaigh is the eternal Herald of the Starshadow. Scott Belchak bears the thanks of the creators. Scott delved deep into the Book and came out changed. Scott was taken unawares. Sean Dunstan spread word of the wonders of the dungeon to the darkest corners of the world. Sean is heartbound to Shawna Lee through the Rite of Stone Wood. Sean punched a dungeon right in the face. Sean secretly transcribes the hieroglyphs of the RJS Empire. Sean unrolled the freshly

minted scroll. Sean was here! Shane Knysh is the last royal cartographer of the united southern realms. Shane seeks what the ancients knew, but chose to hide. Shannon opened the book of the forbidden. Shawn was jailed for a crime that I committed. Silj is completely insane! Simba left his mark on the town, leaving it under his protection. Simon carried the torch for no man. Skender discovered the tarnished Glinn circlet. Slay-Tor used the Hardcover to shatter the spines of lesser books. Someone will choose poorly and be killed, unless I intervene. Sophie uses this tome to bend realities. Sovern trusts in the creators. Stacey raised the standard of Friendship high upon the battlefield. StacyRex possesses the Eternal Bag of Happiness. Stefan is the keeper of knowledge. Stella Christina Hall woke up in the middle of each night to learn more from this book. Stephen is the keeper of the book of secrets! Steve has emerged victorious! Steve is sworn in life and death to his son Connor. Steve sang throughout the night. Steve wants to know who you truly love. Steven has opened the secret eye of Angra Mainyu. Stew lead the charge against the horned dragon. Stewart saw into the spaces between the spaces. Stras is the one that keeps carving faces on all the trees in the Godswood. Tara fought the gazebo. Tewhill broke the bugbear's will. The bigger they are, the harder Michele hits. The Book has filled my mind with erudition. The Crimson Dragon falls to my demon blade. The Demonlords await the Convergence. The host speaks for the gophers. The Legions of Gremlins unearthed the deathly tomb. The Lord's Secret mistress is Adrian. The only boundaries that exist are those of the mind. The pale cur sleeps on the book, either growling or snoring. The party shivered at the sinister sound. The prophetess Seldanha remains ever watchful of the vizier's machinations. The Rogue learned his trade from the ancient Assassin's Guild. Thom braved the sideways tower. Thomas deceived the others. Thoradin saved the vale from the mighty orc king. Thorgrim bears the Book of Grudges. Thunder is Newt's brother, he rides the winds of destiny! Tim found his courage in the length of long halls and the depth of blue eyes. Tim unearthed the true history. Tieroth stood and held the breach. Together, Cazantyl and I escaped from a cult. Tom upheld our ancient honors. Tomar can see to the heart of anything. Tony survived the demi-lich. toridas unleashes the power within. Tran knows where the shoggoth lies dormant. Travis really should have known better Really. Tresl completed a perilous journey to the smoldering mountains. Tristan invoked the forbidden voice. Tucker is the most worthy of all of Carles' disciples. Tulip knows where the Bees are. Typhur stood fast, despite the cost. Tyson reps Thri-Kreen life. Ulai stands vigilant at the gate. Ungerford's brain aches with the want of knowing. Valtiel is in league with the Fair Folk. Veng has gained mastery of the ancient secrets. Vicki is a wannabe (though hopefully not forever) Renaissance woman :). Vidal is the Paladin of the Great North. Vincent walks under the scrying sun. Vivian stole the Knight's heart. Voodoo marveled at the discovery of the World. Warren wondered what bond words to write. Warren has a new cat familiar. Wesley expressed disinterest in writing this. Wesley was the guardian of the blind. Whitney awakened the forgotten gods. Will knows the Spectre's secret name. Will was initiated into the conspiracy of the Duke's court. William knows the secret that will undo everything. Willow is the conqueror of fallen gods. With words a piece of Brian's spirit will live on in this tome. WolfSamurai forever sealed away ancient evils from the world. Wordman wears the silver mask. Xthulu rose from a watery grave. Yet again following Wightbred into strange dungeons. Yrkoon wields the soul-drinking sword. Zachary learned an ancient song, but fears the day when he will be called upon to sing it. Zed journeyed to the frigid north to meet Jex. Zed of Sosaria stepped through the gate eager to explore. Zhang Fei has a history of causing strife among his subordinates I would do best to keep my distance from him. Zirk came to chew bubblegum and play games, and he's all out of bubblegum.

Спонсоры Kickstarter

“Blue Hair Bob” Puckett, “Evil” Avi Zacherman, >B, a-bomb & g-girl, A. Herbert, A. Nonny Moss, A.J. LoPresti, Aaro Viertiö, Aaron “tildesee” Friesen, Aaron Greenspan, Aaron Hamric, Aaron Malone, Aaron Olson, Aaron Potts, Aaron Rowell, Aaron Tudyk, Accidental Fraser, Ackinty Strappa, Adam “Woulf” Fink, Adam Canning, Adam Chute, Adam Coleman, Adam Dray, Adam Flynn, Adam Fox, Adam Hegemier, Adam J. Piskel, Adam Juden, Adam K, Adam Minnie, Adam Robichuad, Adam Waggenspack, Adam Waite, Adam Wheelock Boisvert, Adam-Ross, AdamD VA, Addy, Adreanna, Adrian Brooks, Adrian Burton, Adrian J George III, Adrian Magaña, Adrian Price, Adrian Sotomayor, Adrienne Mueller, Al Billings, Alan Barclay, Alan Clark, Alan De Smet, Alan Millard, Alan-Michael Havens, Alastair Bishop, Alden and Katherine Strock, Alejandro Fernández Ortega, Alex, Alex “Ansob” Norris, Alex Baldwin, Alex Bergquist, Alex C. Trépanier, Alex Davies, Alex Dingle, Alex Fradera, Alex Gwilt-cox, Alex Hakobian, Alex Higdon, Alex Hunter, Alex Mosher, Alex Nuzzi, Alex Watters, Alexander “Elric” Zorin, Alexander Alabaster Hernandez, Alexander Cumming, Alexander Kell, Alexander Keurvorst, Alexander Lucard, Alexander Siegelin, Alexander Wasberg, Alexandra Hebda, Alexandre Denault, Alfred Rudzki, Alison J. Dodd, Alistair Lamb, Alphonso Butt, Alva Hopkins, Amado Glick, amel, Amy Minucie, Anders Bohlin, Anders Edqvist, Anders Scholl, Andre Kajita, Andrea Ungaro (Ander), Andrei Mouravski, AndrethSaelind, Andrew, Andrew and Heleen Durston, Andrew Asplund, Andrew B. Chason, Andrew Blake, Andrew Byers, Andrew Carbonetto, Andrew Collins, Andrew Croftcheck, Andrew Ducker, Andrew Gatlin, Andrew Gill, Andrew Kenrick, Andrew Knippling, Andrew Linstrom, Andrew Maizels, Andrew Medeiros, Andrew Menear, Andrew Morton, Andrew Muttersbach, Andrew Saunders, Andrew Schubert, Andrew Watson, Andrew Wooldridge, André Bogaz e Souza, Andrés Acevedo, Andy 'awmyhr' MyHR, Andy Bates, Andy Blanchard, Andy Deckowitz, Andy Goldman, Andy Hsu, Andy Kitzke, Andy Prime, Andy Smith, Anna Kruse, Anonymouse, Anthony Buccioni, Anthony Hersey, Anthony Martins, Anthony Popowski, Anthony Spulnik, Anton Olsen, Antonio Merùmeni, Antonio Messaggiero, Anibal J. Delgado, Ara, Aria H.Y. Cheng, Ariele Agostini, Arno Ludo, Arog, Aronhiawakhon, Asher Dale, Ashley Clifton, Ashley Raines, Atlal Jones, Atomixwah, Aurelia Wyler, Austin Conley, Austin Stanley, Azato, Azhrei Vep, badsmoothie, Balazs Oroszlany, Balthus Borazar, Barac Wiley, Barry Baker, Barry C. Cook, Basil Lisk, Batman, Bay Chang, Bay Grabowski, Beau McCarrell, Bechamolle, Ben Archer, Ben Erdin, Ben Hale, Ben Hartzell, Ben Johnson, Ben Leftwich, Ben Mabbott, Ben Mandall, Ben Murphy, Ben Neilsen, Ben P. Balestra, Ben Vincent, Ben Wakeland, Ben Wlodarczak, Ben Wray, Benjamin “Bailywolf” ” Baugh, Benjamin Bement, Benjamin Herr, Benjamin Hinum, Benjamin James Meck, Bennett Smith, Bernard Gunkleman, Bert Isla, Bill (Gryffen88) Stilson, Bill Brickman, Bill Charleroy, Bill Kokal, Bill Parrott, Bill Valera, Billy Compton, Björn Söderström, blackcoat, Blake Hutchins, blanksuspect, Blkct, Bo Williams, Boaz Bibi, Bob Hanks, Bob Huss, Bob Muir, Bob Poteete, Bobby Jennings, Boon Sheridan, Boris Belitsky, bowmore, Brad, Brad Morris, Brad Osborne, Brad Wilke, Bradford Yurkiw, braincraft, Brandon “Jabby” Jeffries, Brandon Jordan, Brandon Landry, Brandon Perkins, Brandon Schmelz, Brant Clabaugh, Brawley Avalon, Brendan Adkins, Brendan G Conway, Brendan Hutt, Brendan Lew, Brendan Power, Brennan Haase, Brennan O'Brien, Brennan Taylor, Brennen Reece, Brent Sturdevant, Bret Gillan, Brett Myers, Brian “Arkayanon” Holder, Brian “BP” Paul, Brian “Vomax” Smith, Brian A Liberge, Brian Awis, Brian Cooksey, Brian E. Hollenbeck, Brian Engard, Brian Gerken, Brian Leet, Brian M McCarthy, Brian McCord, Brian Minter, Brian Sniffen, Brian Spicer, Brittany Wong, Brooklyn Indie Games, Bruce Curd, Bryan, Bryan Meadows, Bryan P. Chavez, Bryant Durrell, Bryant Paul Johnson, Bryce Bolliger, bsx, C. Edwards, C. W. Marshall, Cactusse, Caleb Osborn, Caleb Van Bloem, Cam Banks, Caoimhe Ora Snow, Carey Williams, Carl, Carl Klutzke, Carl Rigney, Carl Witty, Carolyn and Nick Atkins, Carson Hill, casey forsborg, Casey McKenzie, Casey Walton, Cat Peters, Catherine Hardin, Cerity Tradewind, Chad, Chad “T-Rex” Laws, Chad Bowers, Chad J. Bowser, Chad Jemmett, Chad Reiss, Charles, Charles Alvis, Charles Long, Charles Starr, Charlie, Charlie Reece, Cheryl Trooskin-Zoller, Children of the Lost Eden, Chloe Katzburg, Chris A Challacombe, Chris Adams, Chris Bennett, Chris Brooks, Chris Brua, Chris Clary, Chris Clouser, Chris Czerniak, Chris Darden, Chris DeCarolis, Chris Fee, Chris Fowler, Chris Gardiner, Chris Heinzmann, Chris Hopkinson, Chris Kirby, Chris Laine, Chris Lazenbatt, Chris Longhurst, Chris Murray, Chris O'Neill, Chris Parker, Chris Pullen, Chris Rogers, Chris S, Chris Shablak, Chris Shields, Chris Slazinski, Chris Sloan, Chris Sniezak, Chris Whetstone, Chris Wiegand, Chris Woods, Chris Yates, Christian Abratte, Christian Griffen, Christian Leichenring, Christian Leonhard, christian theriault, Christof, Christoph Boeckle, Christoph Weber, Christopher Grau, Christopher Haba, Christopher Haze,

Christopher Lee, Christopher Maikisch, Christopher MZ Sauro, Christopher Ogden, Christopher Severs, Christopher Smith, Christopher Smith Adair, Christopher Urinko, Christopher W Mercer, Christopher Weeks, Christopher Welch, Chuck Cooley, Civil Savage, Clint Morris, Cody “Pax” Markle, Colin and Ian Pinkerton, Colin Booth, Colin Cherry, Colin Freeman, Colin M, Colin Roald, Connor Alexander, Cookie Saxton-Ruiz, Corra, Count Kirth, Urah Kazar, craig guarisco, Craig Hatler, Craig Janssen, Craig McRoberts, Craig Perko, Creature Entertainment, Cree & Richard Boyechko, Creidieki Crouch, Curran Carmichael, Curt Meyer, Curt Steindler, Curt Thompson, Cy Myers, D. Weaver, Dag Sverre Syrdal, Dale Horstman, Dallas McNally, Damien Holder, Damien Laing, Damien Park, Dan Bruguier, Dan Cruickshank, Dan Grabowski, Dan Hall, Dan Luxenberg, Dan Marchant, Dan Maruschak, Dan McSorley, Dan R., Dan Rosenthal - Game Law Partners, Dan Shaurette, Dana B, Daniel Brannick, Daniel Brown, Daniel Corn, Daniel Drew, Daniel G. Dyrda, Daniel H. Levine, Daniel H. Spain, Daniel Hartnett, Daniel Hoffmann, Daniel J T Moore, Daniel J. Owsen, Daniel M. Perez, Daniel McKenna, Daniel Morey, Daniel O'Connell, Daniel P. Shaefer, Daniel Roanoke, Daniel Sacdpraseuth, Daniel Steadman, Daniel Westheide, Daniel, Max & Mason, Daniele Di Rubbo, Daniele Ruggeri, Danny, Darcy, Darcy Burgess, Darin Shepit, DarkMoonINC, Darrel, Darren Brewster, Darren Watts, Darth Butternutz, Daryl Gubler, Dave “The Game” Chalker, Dave Bapst, Dave Campbell, Dave Kester, Dave Rezak, Dave Ruppel, Dave Skogstad, Dave Tarr, Dave Younce, David, David 'Doc Blue' Wendt, David A. K. Lichtenstein, David A. Nixon Jr., David B, David B Silverman, David Bolick, David Ellison, David Gallo, David Gilbert, David Hertz, David Hines, David Kazibut, David Lai, David M., David M. Miles, David Macauley, David Moore, David Morrison, David Murray, David P, David Ross, David Schmitt, David Steiger, David Stoneking, David Thackaberry, David Thiel, David V Zarubin, David Wetterbro, David Z Chen, Dean Gilbert, Dean Langford, Dean McNabb, Declan Feeney, Deirdre Calvaneso, Demian M Walendorf, Denis Azuaje, Dennis Kadera, Denys Mordred, Derek Cardwell, Derek Handley, Derek Lettman, Derick Larson, desert steampunks, DeShawn Luu, Detective Clayton, Dev Purkayastha, Devin C, Devon Campbell, Dexter Mcdot, Dick Page, Diogo Nogueira, diversionArchitect (David C. Amarasinghe), Dominic Claveau, Don Barnett, Don Gardner, Don Schlaich, Donald Tyo, Doug Blakeslee, Doug Bonar, Doug Daulton, Doug Hagler, Doug Pirko, Doug Smidebush, Dougal Scott, Douglas S. Keester, Dr Ivo Robotnik, Drew Hart-Shea, Druaightagh, Dryn, Duane Moore, Duncan Burridge, Duncan Pickard, Dustin Gulleedge, Dylan Green, Ed, Ed Casilio, Ed Kowalczewski, Ed Thater, edchuk, Eddie Clark, Eddie Goehner, Eddy Webb, Edgar Gillock, Eduardo H Schaeffer, Edward Damon, Edward Hand, Edward Walters, Einar Wolfsage, el Miko, Eldergamer, Eli Barnes, Eli Baskir, Elias Mulhall, Ellen Zemlin, elmitxel, Emanuele Mandola, Emery Shier, Eoin Murke, Eon Fontes-May, Eric Coates, Eric Duncan, Eric Haddock, Eric Heisserer, Eric J. Boyd, Eric Lytle, Eric Paquette, Eric Stevens, Eric Stewart, Erich McNaughton, Erick Slazinski, Erik Schmidt, Erik Tenkar, Erika Aho, Erin M. Conder, Eskimo Ace, Euan, Eusebi Vazquez, Evan Franke, Evan Parker, Evan Silberman, Evan Torner, Everitt Long, evil bibu, Ewen Cluney, Ezio “Aetius” Melega, Ezra Bradford, Fay Onyx, Felix Tristram, Fenway5, Fercthu Albor, Ferin, Filth Monkey, Fitz (GameKnightReviews. com), Flo Hoheneder, Florian Hübner, Foreezbus, Francioli Araújo, Francis Dickinson, Francisco Castillo Segura, Francois Gnosis, Frank “Peach” Piechorowski, Frank B., Frank Blazkiewicz, Frank Fiol, Frank Jarome, Franklin Kenneth Hyatt, Frans Evaldsson, Franz Daubner, Fredrik Hansson, Fredrik Sivertsson, Fridrik Bjarnason, G. Hartman, G.U.B.A.R. Podcast, Gabriel Johnson, Gamethyme, Garabaldi Montrosse, Gareth DeWalt, Garou Verroq, Garrett Kelly, Garth Dighton, Garth Elliott, Gary Arkham, Gary Beason, Gary Bradley, Gary Kacmarcik, Gaston Phillips, Gaunt, Gauthier Descamps, Gavin Cermak, gaz moore, Geekfromtheperilousrealm.com, Gentan Schulteis, Geo Pine, Geoff Bowers, Geoff Dash, Geoff Mochau, Geoffrey William Kennedy, George Shanahan had no bond, Gerald, Gerolf Nikolay, Gerry Saracco, Geza Letso, Giacomo “jackvice” Vicenzi, Gianluis Ramos, Gilbert Podell-Blume, Giulia Barbano, Giuseppe D'Aristotile Jr., Glenn R Buettner, God, Gokce Ozan Toptas, Gornul, Gozuja, Grandy Peace, Grant Chen, Grant Greene, Grant Lindsay, Grat McGrat, Grayson Davis, Greg Basich, Greg Fulford, Gregor Vuga, Gregory Heim, Gregory Parsons, Gregory Simkins, Grey Growl, Grimwade, Grinpis, GS Lamb, Guenther Kronenberg, Guillaume “Nocker”, Guns_n_Droids, Guy Bowring, Guy MacDonnell, Guy Sodin, H Shurmer, H. M. 'Dain' Lybarger, Hal “Venjack” Neat, Hamish Cameron, Hans Erich Biorklund, Harold Balsac, helium, Henning Wollny, Henri J. Bauer, Henrik Jernstedt, Henrique Rodrigues, Henry, Henry Vogel, Henry White, Henry Wong, Hiroki Shimizu, Hisashi, Hjortkayre, Holger Niederschulte, Hualex, Hugh O'Connor, Hugh Pearse, Hunter W., I. Calderon, Iain McAllister, Iain Milligan, Ian Andersen, Ian Charland, Ian Morthorp, Ian Raymond, Ian Rose, Ian Toltz, Ian Torwick, Ian V. Caldas, Ignacio Rodriguez Chaves, Ingrid Cheung, Irven “Myrkwel” Keppen, Isaac Ahuvia, Isaac Carr, Isaac Karth, Isaac Williams, Ishai Barnoy, Itchetiky Jutmundus, Ivan Vaghi, J Aaron Farr, J Scag, J. Derrick Kapchinsky, J. Myllyluoma, J. Todd Scott, J.C. Lundberg, J.O. “Volsung” Ferrer, Jack Burnett, Jack Gibbard, Jack Gulick, Jack Hay, Jack Kenyon, Jack Miskelly, Jack Norris, Jack Waitkus, Jackson Allen, Jacob D. Adamo, Jacob M. Moore, Jacob Maas, Jacob Marks, Jacob Sulpice, Jaime, Jaime, Jake Cyriax, Jake E. Fitch, Jake Parks, Jalister, James “Cornelius” Patterson, James A. English, James Brown, James Buckingham, James Campbell, James Chilcott, James Davies, James Dillane, James E. Winfield Jr, James Flinders, James Gabrielsen, James Jandebour, James Jeffers, James John, James M. Spahn, James Newman, James Oswald, James Ritter, James Roberts, James Stuart, James Tadashi Graham, James Yasha Cunningham, Jamie, Jamie Furtner, Jamison T Thing, James Mastodon, Jan Egil “Jedidiah Curzon” Bjune, Jan Schwindowski, Jan-Yves Ruzicka, Jani Waara, Janna, Janne H. Korhonen, Jared Hunt, Jaron Kennel, Jarah James, Jason, Jason, Jason, Jason “Ludanto” Smith, Jason “Zebulon” Greenwood, Jason & Kassie Hanks, Jason & Kat Romero, Jason Buchanan, Jason Childs, Jason Dettman, Jason Flowers, Jason Grabau, Jason Hilberdink, Jason King, Jason Kottler, Jason Leinen, Jason Morningstar & Steve Segedy, Jason Pasch, Jason Paul McCartan, Jason Valletta, Jay Shaffistall, Jay Steven Uy Anyong, Jays Mackie, JC Spencer, Jean-François Héon, Jeff, Jeff Bowes, Jeff Healy, Jeff Prather, Jeff Raglin, Jeff Troutman, Jeff Vansteenkiste, Jeff Wowkowych, Jeffrey Collyer, Jenni Higginbotham, Jens Alfke, Jered Heesch, Jeremiah Lee - @Trifecta Games, Jeremiah McNichols, Jeremy Cerise, Jeremy D. Smith (zaydoc), Jeremy Kostiew, Jeremy Puckett, Jeremy the Green Slime, Jeremy Whalen, Jeremy Zimmerman, Jerome Grunat, Jeromy French, Jeronimo, Jerry “DreadGazebo” LeNeave, Jerry Erica Nyssa Aeris Celes Auric Romana, Jerry L. Meyr Jr., Jerry Sköld, Jesper Veje Walton Simonsen, Jesse Burneko, Jesse Coombs, Jesse Kirkpatrick, Jesse Pudewell, Jessica Hammer, Jet Cyngler, Jevon, Jim & Vicki Webster - (Ryan's parents), Jim Dagg, Jim DelRosso, Jim McGarva, Jim Pacek, jim pinto, Jim Ryan, Jim South, Jim Sweeney, Jimmy “JR” Ray Tyner 3rd, JMF Conklin, Joe, Joe Basham, Joe Howe, Joe LaFerlita, Joe Pruitt, Joe Robertson, Joe Stroup, Joe Thater, Joe Thomas, Joel, joel allan, Joey Rodgers, JoeyR, Johan Eriksson, Johannes, John “Wildunknown” James, John Aegard, John Bogart, John Brown, John C. Schisler, John Carroll, John Coates, John Colagioia, John Conklin, John D. Pankey, John D. Wright, John Daniels, John Earley, John Eddy, John Fiala, John Gares Martin III, John Harris, John Ivor Carlson, John Lammers, John Lantz, John LeBoeuf-Little, John M. Campbell, John Marron, John Moran, John Perich, John Philip Dennis Ryan, John Powell, John Stavropoulos, John Taber, John Thibodeau, John Ward, John Wilson, Johnn Four, Johnnie Hafley, Johnny Bremer, Jon, Jon Cole, Jon Leitheusser, Jon Rosebaugh, Jon Sheppard, Jon Stump, Jon Stutzman, Jon Stutzman, Jon W. Kroeger, Jonas Möckelström, Jonas Richter, Jonas Schiött, Jonatan Kilhamn, Jonathan “Buddha” Davis, Jonathan Bristow, Jonathan Combs, Jonathan Ensor, Jonathan Grimm, Jonathan Grosvenor, Jonathan Ingsley, Jonathan Jordan, Jonathan Knapp, Jonathan Lavallee, Jonathan Lee, Jonathan Slack, Jonathan Sue, Jonathan Tiong, Jonathan Westmoreland, Jordan “xRazoo” Jensen, Jordan Barber, Jordan Bowman, Jordan Raymond, Jorge Prieto, Jose Garcia, Jose LaCario, Joseph Ashley, Joseph Barnesley, Joseph Meyer, Joseph Murray Jr., Joseph Rossi, Josh Chewning, Josh Drobin, Josh Foxford, Josh Gorfain, Josh Lynch, Josh Miller, Josh Street, Joshua, Joshua Barney; “Qwitwa”, Joshua Card, Joshua Krutt, Joshua Ramsey, Joshua Unruh, Joshua Wehner, José Luiz “Tzimiscedracl” F. Cardoso, João Mariano, Juan “The Barbarian” Gonzalez, JUDD KARLMAN! Julianna Backer, June Owatari, Justin Achilli, Justin Barr, Justin Cranford, Justin D. Jacobson, Justin Evans, Justin Hamilton, Justin Lance, Justin Melton, Justin S Nafziger, Justin Smith, Justin Smith, Justin Stoddard, Justin Yeo, Justo R Diaz, K. David Woolley, Kai Yau, Kamnev Mihail, Karl Jahn, Karl Miller, Karlen “Sorcerer of the North” Kendrick, Karoline Dianne Keeney, Kas Anarky, kasinoki, Kastor Lieberung, Kat Land, Kate Kirby, Kayne, Keilyn Lucent, Keith Baker, Keith Blocker, Keith Carnes, Keith Gilmour, Dave Fountain and Doug Hare, Keith M., Keith Preston, Keith Senkowski, Keith Stetson, Kelley Rogers, kelly j v, Ken Arthur, Ken Harward, Ken St. Andre, Kendall Shields, Kenneth Zeranski, kensboro, Kevin Denehy, Kevin Galloway, Kevin Heckman, Kevin Lindgren, Kevin Lorson, Kevin M. James, Kevin Martin, Kevin Maynard, Kevin McManus, Kevin Priest, Kevin Smith, Kevin Wallace, Kevin Wilson, Kevin Young, Kien-Peng Lim, Kierya and Mordraeth, Kim

Dong-Ryul, Kirby Young, Kirin Robinson, Kjetil Kverndokken, Klaus Weidner, Kobayashi, Konstantinos “Yo!Master” Rentas, Kornel, Kristi Desinise, Kristian Cee, Kurt, Kurt Dietrich, Kwyndig, Kyle Buehler, Kyle Burckhard, Kyle Payne, Kyle Rock, Kyle Simons, Kyle Waldo Torres, Kyre, Iacura17, Larry Lade, Lars Ericson, Lars Larsen, Lars M. Nielsen, Lauren McMahon, Lavinia Fantini, LB Stouder, Lee Engelhardt, Lee Garvin, Lee Sandow, Lee Short, Lee Zickel, Leif Erik Furmyr, Leonard Balsera, Leonardo Facchin, Leroy Van Camp, Linda Larsson, Lior Wehrli, Lisa 'The Mouse', Little Spartan Studios, Lizard, LogicNinja, Lond, High Mage of Virtual Cartography, Lou Hayt, Louis Luangkesorn, Lovelydwarf, Luca Ricci, Lucas Serveido, Lukas Myhan, Lukas Sjöström, Luke “Mournful” Jacobs, Luke Bailey, Luke Walker, M. Bair, M. Sean Molley, M. Stevens Chase, M. W. II, Maarten Bukkems, Madeline Ferwerda, MadRhetoric, Mads Egedal Kirchhoff, Mads Marturin, maiki, Malcolm Harbrow, Malikor, Manohar Coussa, Manu Marron, Mar 'Iastra Yn D' aan, Marc, Marc 'Szpil' A., Marc Hertogh, Marc Williamson, Marco “Mr. Mac” Andreetto, Marco “Sagojo” Tripepi, Marco Bignami, Marco Brucale, Marco Costantini, Marcos Silva, Marcus Bone, Marcus Burggraf, Marcus DLR, Marijn Cornil, Marijn Hubert, Mariko Shewmake, Mark “Dojo” Brown, Mark Bennett, Mark Best, Mark Couture, Mark Diaz Truman and Marissa Kelly, Maggie Games, Mark Diffenderfer, Mark E Larson, Mark Featherston, Mark Harvey, Mark Levad, Mark Maibroda, Mark Mealman, Mark Morrison, Mark Parker, Mark Shocklee, Mark Solino, Mark Steen, Mark, Mary, Nathan & Hannah Watson, Markus Schoenlau, Martijn Vos, Martin Costa, Lord High Phrenologist, Martin Griffin, Martin J. Teply, Martin Ralya, Mathias Exner, Matias Frosterus, Matt, Matt & Nykki Boersma, Matt and Katie Johnston, Matt Boeck, Matt Canale, Matt Clay, Matt Donaldson, Matt Downer, Matt Herson, Matt Hogan, Matt Jackson, Matt Kimball, Matt Landis, Matt Lewis, Matt Machell, Matt Maranda, Matt Mensch, Matt Osborne, Matt Riley, Matt Sheridan, Matt Spain, Matt Strickling, Matt Weber, Matt Wetherbee, Matt Widmann, Matt Wilson, Matteo Sasso, Matthew “Doc” Michnik, Matthew Ashby, Matthew Blackwell, Matthew Broodie-Stewart, Matthew Butler, Matthew Chan, Matthew D. Gandy, Matthew Diaz, Matthew Edwards, Matthew Gomez, Matthew Graves, Matthew Haulman, Matthew Hughes, Matthew J. Hanson, Matthew Keevil, Matthew Krykew, Matthew L. L. Wheeler, Matthew L. Seidl, Matthew Lind, Matthew Miller, Matthew Nielsen, Matthew Parcell, Matthew Patterson, Matthew Rees, Matthew Rolnick, Matthew Rooks, Matthew Uschelbec, Matthew Ward, Matthew Wilde, Matthias 'darkpact' Nagy, mau, Maurice “gilvanblight” Tousignant, Mauro Ghibaud, Max “Ego” Hervieux, Max Villet, Max.A, Maynard McGuffin, MB, mcsquiggedy, Md. Muazzam B. Sham Khiruddin, Meera Barry, Mendel Schmiedekamp, Michael, Michael “rekenner” Renneker, Michael 'Minder' Riabov, Michael Atlin, Michael Barker, Michael Bentley, Michael Bowman, Michael Cassimaty, Michael Cule, Michael Curry, Michael D Blanchard, Michael D. Ranalli Jr., Michael De Rosa, Michael Fake, Michael Felgenhaur, Michael Gunderson, Michael Harrel, Michael Harrison, Michael Hertling, Michael Hill, Michael Hughes, Michael John, Michael Kailus, Michael Lewis, Michael Llaneza, Michael Loy, Michael Marquez, Michael Miguel-Sanchez, Michael Mitchell, Michael Nutt, Michael Nutter, Michael R. Underwood, Michael Rees, Michael Richards, Michael Spinks, Michael St. Clair, Michael Stephenson, Michael Swadling, Michael the OnlineDM, Michael W. Mattei, Michael Wasserman, Michael Zautner, Michele “Mick” Toscan, Michelle “ChessyPig” Taylor, Michelle Shepardson, Michelle, Connor and Xander, Miguel Zapico, Mikael Andersson, Mikael Dahl, Mike & Keith MacArthur, Mike Addison, Mike D., Mike Davey, Mike Dingeldein, Mike Edmonds, Mike Fitch, Mike Frazer, Mike G Jones, Mike Haggett, Mike McMullan, Mike Miller, Mike Mudgett, Mike Olson, Mike Ramsey, Mike Reed, Mike Verso, Mike Sheley, Mike Simpson, Mike Welker, Mikko Kurki-Suonio, Miles Gaborit, Miles Nerini, Milton M. Fernandez, Mircea Ungureanu, MO Balbarin, Monica Speca, Monster Johnson, Monte, Mopsothoth, Morgan Ellis, Morgan Gilbert, Morgan Hatfield, Morgan Hay, Morgan Westbrook, morgue, Moritz, Morry Veer, Mr pLoLock, MrFatso from GBAttemp, Murph, Myles “The Funk Wagon” McMann, Myles Corcoran, Myles McCloskey, N. Orlando Wilson, Nachiket A. Patkar, Narayan Bajpe, Nat “woodelf” Barmore, Nat Webb, Nate Lawrence, Nate Reed, Nathan Altice, Nathan Black, Nathan Frund, Nathan Kangas, Nathan Malynn, Nathan Olmstead, Nathan Russell, Nathan Trail, Nathaniel W Jordan, Ned, Neil A. Pinkerton, Neil Carr, Neil Goodridge, Neil Gow, Neil Knauth, Nels Anderson, NerdBound Podcast, NextJenn Martin, Nic Webb, Nice Man, Nicholas Graziade, Nicholas Hutchind, Nicholas Peterson, Nicholas Riley, Nick “Mystic5523” Wesselmann, Nick “Necronomiton” Garcia, Nick Bate, Nick Brooke, Nick Buddell, Nick Hrinda, Nick Pilon, Nick Townsend, Nick Warcholak, Nick wingedferret Brown, Nicolas Acton, Nicolas G. Kruk, Nicole Trainor, Nicolás Brian, Nightstorm, nikobe, Nikolai, Noah Hinz, Noble Kale, Noel Hoerst, Noggin, Numinous, ObsidianBlk, OddHelge Gravalid, Odin, Oh Seung Han(Wishsong), Ola Jostein Jørgensen, Olaf Kruse, Olav Nygård, Oliver Graf, Oliver Northrup, Oliver Noglebak, Oliver von Spreckelsen, Olivier Brunet, Olivier Vignerresse, Omer Golan-Joel, Orastes, Ovid, Ovlavian, Owen Kerr, Owen Meldrim Moore, Oxy Morons, Pablo Iglesias Montañés, Pablo Palacios, Paolo “vonpaulus” Castelli, Paolo “Koradij” Carnevali, Parke Hultman, Parker D Hicks, Pat “Silverhand” Andrews, Pat Gamblin, Pat Kemp, Pat Sylves, Patrice Hédé, Patrice Mermoud, Patricio Jones, Patrick “patmax17” Marchiodi, Patrick Clapp, Patrick Dawson, Patrick Lee, Patrick Ley, Patrick Maguire, Patrick O'Brien, Patrick S Malone, Patrick Sullivan, Paul, Paul “DQGM”, Paul Blair, Paul Casagrande, Paul Cavanaugh, Paul DeMartino, Paul Edson, Paul Imboden, Paul Jenx, Paul Mansfield, Paul R. Plaisance, Paul Smith, Paul Stefko, Paul Towler, Paul Vogt - The Hopeless Gamer, Paul Watson, Paulo Segundo, Pedro Gómez-Esteban González, Pedro Ziviani, Penny Greening, Perry Waterworth, Pete Falco, Pete Figtree, Pete Griffith, Peter Hurley, Peter *LifescanX* Poulsen, Peter Alvino, Peter Aronson, Peter Bensley, Peter Borah, Peter Goderie, Peter Kristolaitis, Peter Schichl, Peter Usagi, Peter Wessel Zapffe, Phil “DNAphil” Vecchione, Phil Bordelon, Phil Burge, Phil Hobson, Phil Lewis, Phil Wong, Philip Reed, Philippe Niederkorn, Phillip Bailey, Phillip Pierce-Savoie, Pierre-Philippe, Piers, Piotr “Ifyrt” Cichy, PJ, POUDEROUX Stephane, Preston Coutts, Psystorm, Pudge Dooley, Péterfy Áron, QED, Quentin “Q” Hudspeth, Quinn Conklin, R. Zemlicka, R.R. Michael Humphreys, Rachel E.S. Walton, Rachel Luxemburg, Rachelle Shelkey, Rafael Chandler, Rafael Guillen, Rafe Ball, Rafu, Rainer Wagner-Ballner, Ralph Mazza, Randy Mosiondz, randy vranesh, Raphael Grandsitzki, Ray Chiang, Reed Zesiger, Remi Treuer, Renato Ramonda, Renee Knipe, Reno MWG Member Andy Barrett-Venn, Rev. Keith Johnson, Reverance Pavane, Ricardo Tavares, Riccardo “Hammer” Nauti, Riccardo Broccoletti, Rich Wheeler, Richard, Richard “Zelrokyz” Moss, Richard Almaraz, Richard Collins, Richard Harrison, Richard Hirsch, Richard J Rogers, Richard Morton, Richard Quick, Richard Sheppard, Richard T. Balsley, Rick Ferraro, Rick Harrelson, Rick Rambo, Rikard Warvlin, Rob 'Wolfthulhu', Rob Alexander, Rob Brennan, Rob Donoghue, Rob Gruhl, Rob McCarthy, Rob McDiarmid, Rob McNamee, Rob Sanderson (@azaroth42), Rob Tillotson, Robert Adducci, Robert Carnel, Robert De Luna, robert lambert, Robert MacNinch, Robert Mosley, Robert Slaughter, Robert Summerill, Roberto Collingwood, Rod B. Spellman, Roderick Edwards, Roger N. Dominick, Ron Blessing, Ron Merideth, Ross, Ross, Ross Cowman, Ross Hunter, Ross Lemmon, Rowan Rose Lily Hazel Middleton, Roy from the RooSackGamers, RSC, Rudy “Chainsaw” Basso, Rudy “Hikorzik” Rousseau, Rufo Sanchez, runester, Rustin, Rusty Larner, Rustyn Sa, Ryan & Beth Perrin, Ryan Aech, Ryan Craig, Ryan D. Chaddick, Ryan Dunleavy, Ryan Lee, Ryan Macklin, Ryan Moore, Ryan Olson, Ryan S., Rémi Douence, S. Miles, S. Scapicchio, Sabe Jones, Sagi, Sam “Nightrain” Carter, Sam Anderson, Sam Chupp, Sam Courtney, Sam Sowl, Sam Zeitlin, Samuel Briggson, Samuel Crider, Samuel Kruse, Sara Williamson, Sarah Harper, Sarn Aska, Sascha Lecours, Sawteeth, Scientivore, Scot Drew, Scott “The Angry DM” Rehm, Scott Belchak, Scott Bennett, Scott Boehmer, Scott Cunningham, Scott Dierdorf, Scott Gable, Scott Kemme, Scott Kinsey, Scott Krok, Scott Madin, Scott McGougan, Scott Neilson, Scott R. Dierks, Scott Rogers, Scott Sutherland, Scott Taylor, Scott Underwood, Scott W. Fail, Sean, Sean Campbell, Sean Curtin, Sean Duncan, Sean Howard, Sean Lesley, Sean Louvel, Sean P. Kelley, Sean P. Soderlind, Sean Pollman, Sean Silva-Miramón, Sean Wills, Seanovan, Sebastian Haaf, Sebastian Hickey, Selene Tan, Sergio Rodriguez, Seth & Rachael Blevins, Seth A. Roby, Seth Clayton, Seth Flagg, Seth Johnson, Sethariel, sev, Seán Harnett, Shana Rosenfeld, Shane Donohoe, Shane Kirby, Shane Majewski, Shane Mclean, Shane Williamson knew no companions, Shannon Appelcline, Shannon Riddle, Shari Corey, Sharkbomb Game Design Services, Shaun Hayworth, Shawn, Shawn Fagin, Shawn Quinn, Shawn Tomkin, Shawn Tyler McCarthy, Shelton Windham (taleswapper), Shinversus, Silvio Herrera Gea, Simon “Trooper94” Silva, Simon Crowe, Simon Gough, Simon Paquette, Simon Sharp, Simon Weinert, Siobhan Morris, Sion Rodriguez y Gibson, Sithilus, SJ Benoist, Soirgriffe, Sophia Lily Alsbrooks, Spencer, Stacey Chancellor, Stefan, stefan tyler, Stefano R. Rebessi, Steffen Vulpius, Stephan Szabo, Stephane Chopard, StephaNeil Wolfalter, Stephen Bretall, Stephen Granade, Stephen Henderson-Grady, Stephen Holowczyk, Stephen Parkin, Stephen Smoak, Stephen Wilcoxon, Sterling, Stern Krueger, Steve Benton, Steve Bergeron, Steve Bode, Steve Dodge, Steve Hickey, Steve Holder, Steve Kenson, Steve Knowlton, Steve Mains, Steve Moore, Steven Barker, Steven D

Warble, Steven Damer, Steven Grady, Steven Holst-Diemand, Steven Jarvis, Steven K. Watkins, Steven Martindale, Steven Robert, Steven Scibetta, Steven Vest, StingRay, Stuart Chaplin, Stuart McDermid, Sven Folkesson, Sven Hannemann, Sven Stryker, Sławomir Wrzesień, T.S. Luikart, T.W.Wombat, Tablesaw, Tadeusz Cantwell, TAK, Tanya Cohan-Diaz, Tapani Tiilikainen, Tas Stacey, tavernbman, Ted Cabeen, Ted Novy, Ted Williams, teeter, Tellef, Thail, That One Die That Never Lets You Down, The Campbells, The Daughters of Verona, The Great and Mighty Neb, The guys at Fort Nerd, The High Lord Mhoram, of the Dark Ones, Master of the Black Citadel, Doctrina Magicus, The Infamous P.I.G., The Lord of Lime Sherbert, The Magus!!!, the memory of Ada Lovelace, The Memory of Dave Arneson, The Nashv ille Irreg ulars, The Secret DM, The Sutra of Supreme Excellence, TheCatfish, Theron Teter, Thibault Mesmin d'Estienne, Thomas Foss Christensen, Thomas Ryan, Thomas Ulrich, Thorbjørn Steen, ThorDiantral, Thriondel Half-Elven, Tiago Marinho, Tim “Buzz” Isakson, Tim Ballew, Tim Hutchings, Tim Knight, Tim McCracken, Timothy Sanders, TJBailey, Todd Mitchell, Todd Roy, Todd Zircher, Tolly, Tom Cadorette, Tom Flanagan, Tom Idleman, Tom Ladegard, Tom Lumley, Tom McCarthy, Tom Reynolds, Tomasz Pudlo, Tomek Filip, Tony, Tony, Tony Dijkstra, Tony Eng, Tony Indurante, Tony Love, Tony Reyes, Topi Makkonen, Torolf, Trachalio, Tracy Barnett/Sand & Steam Productions, Tracy Hurley, Travis Bryant, Travis Scott, Trent Casey, Trent Yacuk, Trevis Martin, Trey Mercer, Trollhawke, Troy “Wrongtown” Hall, Troy Gilbert, Troy M. Costisick, Tuomas, Turk, txelu, Ty Sawyer, Tyler Jones, Tyler Lanser, Uffe Thorsen, Ulysses, Umberto Pignatelli, Unisprink, Vacuumjockey, Vera Vartanian, Vernon Lingley, Veronica Courage Wakefield, Victor Lane, Victor Maslov, Victor Wyatt, Victoria Uney, Viktor Haag, Ville Halonen, Vinicius Lessa, Vites, Vlad Del Cid, Vladimir Dzundza, Vladimir Filipović, W. Scott Jones, Wade “Belzain” Ussery, Walt Robillard, Warbo, Warren “Mook” Wilson, Warren Merrifield, Wayne “Lumrunner” Humfleet, Wayne Arthurton, Wayne Lauer, Wei-Hua, Hsieh, Wes Price, Weston Clowney, White Paws, Whitt, Wilhelm Fitzpatrick, Will Ijebor, Will Robot, Will Thibault, Will Vesely, William “CallMeWilliam” Nichols, William Ansell, William Carroll, William Fischer, William Gerke, William K Wood, William Koch, Willis Scilacci, Wing Chan, WJO III, Wojciech Gębczyk, Wolfberry, WOoDY, Wothbora, wraith808, Wyatt Camp, Xander Veerhoff, Xavier Aubuchon-Mendoza, Xellos, cleric of coins, xiangh, Yan Prado, Yoki Erdtman, Yragael, Z. Dettwyler, Zach Clay, Zach Gourley, Zach Peters, Zachary Hall, Zachary Sylvain, Zachary Williams, Zack Kline, Zack Woodard, Zane Ewers, zero.executioner, Zippy Schindler, Zontco Gaming Division, ZSP, östen pettersson.

* Речь об оригинальном издании (прим. изд.).

Дополнение 2

Обучение игре

Вы прочли эту книгу, и, вполне возможно, в будущем вам придётся научиться игре в Dungeon World других, как новичков в нашем хобби, так и опытных игроков. Мы провели множество сессий для разных игроков с совершенно разным опытом, пока работали над игрой, и нашли пару приёмов, помогающих овладеть Dungeon World.

*Я верю, что жизни — она для жизни. Я верю, что нужно
рисковать и кусать больше, чем можешь прожевать,
а ещё там люди кричали, и я запутался в правилах.
— Кеннет. «30 Rock»*

Представление игры

Чтобы начать игру, вам, скорее всего, придётся рассказать об игре новым игрокам (не ошарашивайте их внезапным началом игры — это не круто). Это будет что-то вроде презентации: рассказа о том, почему вы хотите сыграть в Dungeon World и почему им понравится.

Прежде всего, говорите своими словами. Мы не даём шпаргалок, поскольку лучший способ заинтересовать игрой других — поделиться своим искренним энтузиазмом. Однако пару вещей стоит упомянуть.

Разговаривая с новичками, в первую очередь говорите о том, что собой представляет ролевая игра в целом. Расскажите, что им предстоит делать (изображать вымышленного персонажа) и чем будете заниматься вы (изображать мир вокруг). Упомяните об общем замысле игры: приключениях и героях. Стоит объяснить им и роль правил: как они помогают развивать ход игры в интересном направлении.

Общаясь с опытными игроками, особенно теми, кто играл в другие фэнтезийно-приключенческие игры, большее внимание уделите тому, что выделяет Dungeon World среди ряда игр. Простота игры, правила, вступающие в нужный момент, и быстрый темп игры — всё это часто ценится опытными ролевыми.

Независимо от того, какая у вас аудитория, говорите не только о правилах — расскажите, какое приключение вы хотите провести с их помощью. Если она про исследование городской канализации, скажите об этом сразу. Если противники героев — зловещая секта, не скрывайте этого. Взаимодействие между ведущим, игроками и правилами принесёт в игру кучу загадок и задач, так что не бойтесь раскрыть карты.

Знакомство с классами

Если игра в Подземелья заинтересовала всех и вы сели за игровой стол, начните с представления игрокам листов персонажей. Кратко опишите каждый, упомянув их возможности и положение в игровом мире. Вы можете и зачитать вслух описания классов, рассказывающие и об их способностях, и о месте в широкой картине.

Если возникнут вопросы о правилах, дайте на них ответ, но пока что основное внимание уделяйте описанию классов простыми словами. Если кого-то заинтересует воин, на этом этапе лучше сказать, что у него есть особое уникальное оружие, чем вдаваться в подробности работы описывающего это оружие хода.

Создание персонажей

Проведите игроков через создание персонажей шаг за шагом. Этот этап послужит отличным введением в основные понятия игры: характеристики, ходы, ОЗ и урон. Не пытайтесь загрузить игроков разъяснениями каждого правила по порядку, это не так важно.

Каждый игрок столкнётся с правилами, важными для его класса. Воин, например, найдёт ходы, связанные с пробиванием и дистанцией оружия, и наверняка спросит о них. Будьте готовы отвечать ему. Если воин не спросил, что такое пробивание, не беспокойтесь. Выбор игрока может быть интуитивным и основываться на описании, которое, в конечном итоге, отражают все характеристики и свойства.

Если ваши игроки особенно обеспокоены созданием «правильных» персонажей, просто дайте им возможность изменить их потом. Попытка описать каждое правило и сразу дать весь контекст лишь замедлит игру. И не описывайте в подробностях базовые ходы. Пропустите их описание, чтобы игроки могли прочитать их и задавать вопросы, но не тратьте время на объяснение каждого. Они всплывут в игре сами.

Когда игроки представят своих персонажей и начнут создавать узы, вот тогда ваша очередь задавать вопросы. Спросите, почему они сделали именно такой выбор и что он значит для их персонажа. Расспрашивайте про узы. Позвольте их выбору формировать мир игры. Особо отмечайте то, что может стать топливом для ваших ходов (например, отвергнутого наставника героев или разгорающуюся войну).

Начало игры

Начните игру с конкретного описания мира вокруг персонажей. Пусть оно будет кратким, но ярким, полным любопытных деталей, и с событием в конце, требующим реакции. Затем спросите, что делают герои.

Событие, требующее реакции, важно. Новые игроки могут не знать, что им, собственно, делать. Предоставим какой-то стартовый плацдарм, вы сможете перейти сразу к игре.

Если игроки — новички, важно убедиться, что они способны справиться с событием, в которое ввязались. Хороший вариант — бой или напряжённые переговоры (с лёгкостью способные перейти в бой). Начните с простого и позвольте сложности расти.

Даже в бою старайтесь использовать простых монстров: тех которых можно ранить, не особо бронированных и не пробивающих броню. Дайте игрокам привыкнуть к своей броне и нанесению урона, прежде чем использовать исключения из этих правил. Разумеется, если история требует, чтобы у монстра было пробивание или игнорирование брони, используйте их, но не начинайте с таких существ.

Для новых игроков часто используйте ход *покажите признаки надвигающейся угрозы*. У новичков или игроков, привыкших к другим играм, могут быть другие представления об опасности и о том, когда их героям действительно грозит что-то серьёзное. Покажите угрозу явно. Когда они поймут, где в вашей игре прячется опасность, частоту таких намёков можно снизить.

Если вы сами водите в первый раз, сконцентрируйтесь на нескольких ходах: *покажите знаки надвигающейся угрозы, нанесите урон, поставьте кого-то в сложную ситуацию*. Если ни один из них в текущей ситуации неприменим, пора взглянуть на лист ходов ведущего. Со временем вы ознакомитесь со всем набором этих ходов, и делать их станет проще.

Продолжение игры

После часа-двух игроки, скорее всего, разберутся со своими правилами. У ведущего-новичка на овладение всеми ходами может уйти немного больше времени, одна-две сессии. Просто продолжайте игру.

Если вы столкнулись с проблемами вождения на первой сессии, считайте её пилотной серией телесериала. Вы можете начать игру заново или изменить что-то задним числом. Если игроку кажется, что вор ему больше не подходит, пускай сменит класс (переработав того же персонажа или создав нового). Если первое приключение оказалось неудачным, выкиньте его в мусорную корзину и начните новое.

Хотя *Dungeon World* отлично подходит для одиночных игр, циклы уровней и уз входят в игру не сразу. Если ваши первые одна-две сессии прошли неплохо, подумайте о том, чтобы выделить время ещё под 5–10. Понимание того, что игра продолжится, даст вам и вашей группе простор для создания новых интересных фронтов.

Дополнение 3

Адаптация приключений

Время на подготовку к игре есть не всегда. Бывает, что в игру не хочется вкладывать много усилий: может, вам хочется потестировать правила, или нужно подготовиться к четырёхчасовой игре на фестивале, игроков которой вы увидите впервые в жизни. Может, вам просто неохота готовиться или вы хотите взять карту и провести игру на её основе. Или, ещё лучше, у вас есть любимое традиционное приключение, которое хочется провести по *Dungeon World*. Мы расскажем, как адаптировать под *Dungeon World* материалы из других игр и воссоздать ваши любимые истории, пользуясь преимуществами гибкости правил этой игры.

Обзор

Прежде чем браться за адаптацию приключения, перечитайте как его, так и правила *Dungeon World*, особенно правила по фронтам и принципы. Фронты лягут в основу нового приключения, а принципы помогут сохранить игровой процесс верным духу правил *Dungeon World*.

Читая приключение, особое внимание уделяйте:

- картам;
- монстрам;
- волшебным вещам;
- организациям и персонажам ведущего.

Во время чтения делайте заметки, но не пытайтесь запомнить всё сразу. Многие части приключения, особенно содержащие игромеханику, окажутся бесполезны. К тому же вы в любом случае сможете добавить в историю *белые пятна*, которые игрокам предстоит исследовать.

Закончив, вы увидите общую картину приключения — его основные противостоящие силы, интересных монстров, опасности, которыми грозят миру злодеи, и то, чем могут заинтересоваться игроки. Пока что отложите приключение и обратитесь к разделу Dungeon World о фронтах. С его помощью вы сделаете основную часть работы.

Фронты

В основе любого обычного приключения, сценария или игровой сессии по Dungeon World лежат фронты; фронты содержат надвигающийся ужас, игроки отвечают на него, и в этом противостоянии проходит игра, цель которой, как мы помним — узнать, что произойдёт дальше. При адаптации приключения используйте тот же принцип. При чтении модуля вам наверняка бросились в глаза его элементы: персонажи ведущего, интересные места, монстры, организации. У всех них есть свои цели, все они могут оказать значительное влияние на мир. В зависимости от размера приключения, в него может входить один или несколько таких элементов. Создайте по фронту для каждого из них.

Я хочу адаптировать к Dungeon World любимое старое приключение, которое проводил десятки раз по совершенно разным системам. Мне кажется, что моя игровая группа по Dungeon World его оценит. Чтобы освежить память, я пролистываю приключение. Оно рассказывает про город, ночным кошмаром которого стала жестокая секта, поклоняющаяся болотному богу-рептилии. Звучит интересно! Ещё есть тайное подземелье, порочный религиозный орден, орда вонючих троглодитов и группа беспомощных приключенцев посреди города, объятаго паранойей. Такое мрачное начало даёт мне широкий выбор противников. Я решаю, что всё в городе вызвано двумя фронтами: сектой и кланом троглодитов.

Нагу-чародейку, живущую в подземельях, я тоже мог бы выделить во фронт. Плюс фронт кампании для Секты Бога-Ящера, но мне кажется, что это игра на нескольких сессий, не стоит распылять усилия. Два фронта отчасти связаны, но самостоятельны и работают независимо друг от друга, поэтому их стоило разделить.

Создавайте эти фронты как обычно, выбирая угрозы, надвигающийся ужас и мрачные знамения. Задайте один-два вопроса-ставки, но убедитесь, что оставили себе пространство для манёвра — так вы позже сможете вписать героев в историю. Обычно вы бы полагались только на вдохновение, но при адаптации оригинал будет вас направлять. Думайте о фронтах как о темах, а об угрозах — как об их элементах. Посмотрите, как действия фронтов описаны в оригинале и каков может быть их итог, если рядом не окажется героев. Каков наихудший исход? Ответив на этот вопрос, вы получите материал для жёстких ходов. На этом этапе вы можете превратить параметры персонажей ведущего либо в полноценные угрозы, либо в роли, участвующие во фронте.

Если в тексте встретились ловушки, проклятья или иные эффекты, для которых напрашиваются особые ходы, придумайте их сейчас. Во многих старых приключениях есть моменты, требующие спасброска; их, по большей части, можно превратить в броски на *избегание угрозы*, но отдельные ходы — тоже вариант. Главное — опознать намерение автора приключения, а не с точностью адаптировать механику.

Когда закончите, у вас будет ряд фронтов, описывающих основные угрозы и опасности, которым будут противостоять игроки.

Монстры

Большинство опубликованных приключений включают описание одного-двух монстров, которых вы не встретите больше нигде — уникальных созданий, представляющих для игроков уникальную опасность. Найдите таких монстров. У многих из них будут характеристики, которые можно прямо перенести в

Dungeon World, и, если вам этого достаточно, просто отметьте, на какой странице книги они описаны, и продолжайте. Но если вы хотите «донастроить» монстров или создать собственных, используйте для этого обычные правила.

При создании монстров постарайтесь не думать о «балансе», сколько у монстра должно быть ОЗ или брони. Лучше подумайте, какую нишу он занимает в мире. Отпугивает ли оно отчаявшихся путников? Препраждает путь или задаёт загадку? Какова его роль в экосистеме подземелья или приключения в целом? Переносить в игру дух, нежели букву монстра всегда увлекательней. Если у чудовища есть интересная способность или занятая уловка, для которой вы хотите создать особый ход, придумайте его! Особые ходы делают игру в Dungeon World особенной для вашей группы, так что не скупитесь на них.

Моё приключение содержит целый зоопарк монстров. Жуткая нага, способная подчинять разум; злобный священник, повелевающий магией змеинобого; несколько сектантов-головорезов; драконья черепаха и несколько менее значительных ящериц, крокодилов и змей. Большую их часть можно найти в коллекциях монстров, но, как минимум, для наги и предводителя секты мне придётся создать собственные характеристики. Я хочу, чтобы они отличались от других, и у меня есть пара идей, как они могут выглядеть. Для них я использую правила создания монстров.

Прямая адаптация

Если у вас есть монстр, для которого вы ещё не придумали характеристик и представляете его недостаточно хорошо, чтобы создать его начисто по правилам, можете адаптировать его напрямую.

Урон

Если урон монстра равен одному кубiku с бонусом до +10, оставьте его как есть. Если урон использует несколько кубиков одного размера, бросайте их все, но выбирайте наибольший результат. Если урон — несколько кубиков разных размеров, бросайте наибольшие из них и выбирайте наибольший выпавший результат.

Очки здоровья

Если ОЗ монстра указаны через кубики здоровья, возьмите максимальное значение самого крупного кубика и добавьте 1 за каждый оставшийся. Если они указаны в виде числа, разделите это число на четыре.

Класс брони

Если монстр защищён средне, дайте ему броню 1. Если его класс брони низок — броню 0. Если высок — броню 2 или даже 3 (исключительная защита). Если монстра защищает магия, добавьте к броне +1.

Инстинкт и ходы чудовища

Обратите внимание на особые способности и атаки чудовища и используйте их как основу для его ходов.

Карты

Одно из важнейших отличий между Dungeon World и многими другими фэнтезийными играми — подход к картам и картографии. Во многих играх вы встретите карты, разбитые на квадраты, с точным обозначением, в каком квадрате что находится. Смысл подобных карт — охватить максимум деталей, оставляя воображению ведущего лишь описание изображённой местности. Подход Dungeon World иной: карты с большим количеством пустого пространства и краткими пояснениями, вроде «клинки» или «жуткое место». Чтобы адаптировать существующее приключение для Dungeon World, помните о своих замыслах и принципах: «рисовать карты, оставляя белые пятна» и «задавать вопросы и руководствоваться ответами».

Поэтому, если у вас есть время, часто лучше нарисовать карту заново. Не копируйте её сантиметр за сантиметром: рисуйте от руки, смело оставляя пустое пространство и добавляя новые комнаты или зоны. Оставьте себе и игрокам простор для творчества. Если вы заранее начертите всю карту, не останется места, про которое вы не знаете, так? А значит, игрокам будет нечем удивить и вдохновить вас. Выберите комнаты, особо вас не интересующие, и сотрите их обитателей. Нарисуйте парочку новых туннелей.

Если у вас нет времени или желания перерисовывать карту, не беспокойтесь. Просто возьмите оригинал, сделайте пару пометок о том, что где находится, и оставьте остальное пустым. Когда игроки войдут в комнату под номером 4в, не смотрите в приключении, что в ней находится, а симпровизируйте, полагаясь на свои заметки и происходившее до этого в игре. Со временем вы найдёте подходящее равновесие между свободной игрой и использованием заготовок.

В оригинальном приключении есть как интересные карты, так и скучные. Я сохранил большую часть описанного под селом подземелья: логово троглодитов и тайные пещеры, в которых удерживают пленных крестьян, но выкину почти весь материал о самом селе. Это будет моё «белое пятно», моё пространство, чтобы задавать игрокам в ходе игры вопросы вроде «Кого ты здесь уже знаешь?» или «Кто живёт в заброшенной хижине возле дороги?». Я также делаю пару заметок о том, где карта пересекается с моими фронтами, но остальное пусть будет свободным для исследования.

Волшебство и сокровища

Сокровища и волшебные предметы традиционно получают особое внимание в опубликованных модулях. В Dungeon World они менее значимы (цикл вознаграждения персонажей завязан не столько на то, чем они владеют, сколько на то, что они умеют), но это не значит, что, с трудом пробившись через подземелье или исследовав затерянные руины, игроки не будут рады найти крутые артефакты или кучу золота!

Как и в случае с картой, при чтении приключения стоит обратить внимание, какие предметы можно в нём найти. Особого интереса заслуживают «сюжетные» вещи: меч, способный повредить голема на уровне 4, или кулон, принадлежащий заключённому в третьей комнате принцу. Как и на монстров, на волшебные предметы стоит смотреть в разрезе их роли — для чего они нужны, — а не бонуса к броне или урону, которые они дают. В Dungeon World нет нужды балансировать сокровища и уровень персонажа, так что просто найдите в приключении вещи, кажущиеся крутыми, забавными или интересными, а новые создавайте (даже со своими особыми ходами), когда есть необходимость. Это, пожалуй, самый лёгкий этап конверсии.

Опять же оставляйте себе пространство для манёвра: делайте заметки вроде «у волшебника есть магический посох, каковы его способности?» и исследуйте это в игре. Задавайте вопросы игрокам, и посмотрите, что они скажут. Пользуйтесь ходом *покопаться в памяти*: «Ты слышал, что у волшебника есть необычный посох? Какие слухи ты встречал о его происхождении?»

Вводные ходы

Этот этап является совершенно необязательным, но может оказаться полезным для проведения игр на фестивалях или для групп, в которых провести полноценную первую сессию не представляется возможным. Возьмите переменные приключения и создайте для него завязки, написав особые ходы, которые делаются после создания персонажа, но до начала игры. Эти ходы послужат тому, чтобы вовлечь персонажей в повествование. Вы можете записать по ходу для каждого класса или связать их вместе, если хотите. Вот пример.

Воин, когда вы отправлялись на поиски приключений, кто-то равнодушный вручил вам подарок. Бросьте+ХАР и скажите, насколько сильно тот человек любит вас. На 10+ выберите два дара, на 7–9 — лишь один. При провале благие пожелания тоже считаются, ведь так?

- Колба с противоядием
- Щит, светящийся серебряным светом
- Покрытый ржавчиной старый ключ в форме ящерицы

Подобные ходы позволяют игрокам ощутить, что их персонажи связаны с происходящим, и открыть дверь для последующих вопросов и ответов, наполняющих жизнью игровой мир. Постарайтесь учесть фронты, чему они угрожают, богатства, которые они могут защищать и их влияние на мир. Пусть вводные ходы основываются на этом понимании, создавая великолепную завязку приключения.

Дополнение 4

Быстрое создание персонажей

Иногда игроки сталкиваются с персонажем, который неожиданно оказывается важен для сюжета. Когда ритуал проходит не по плану и космическую силу обретает несчастный пленный крестьянин, кто знает, как он ей распорядится? Кто он вообще такой?

Если персонажа нужно набросать быстро, для этого нужны лишь его цель (назовём её «инстинктом») и способ её достичь (назовём его «средством»). Средством может выступать что угодно: навык, титул или долг. Соедините эти компоненты, и получится персонаж, имеющий замысел и средства его достижения — для начала вполне достаточно.

Сто инстинктов

1. Отомстить
2. Нести благую весть
3. Воссоединиться с любимым
4. Заработать денег
5. Заслужить прощение
6. Изучить таинственное место
7. Раскрыть тайную истину
8. Найти утерянный предмет
9. Убить ненавистного врага
10. Захватить далёкую землю
11. Исцелить болезнь
12. Создать шедевр
13. Выжить ещё один день
14. Добиться расположения
15. Кому-то что-то доказать
16. Стать умнее, быстрее, сильнее
17. Исцелить старую рану
18. Окончательно сокрушить зло
19. Скрыт постыдный факт
20. Проповедовать
21. Нести страдание

22. Показать свою ценность
23. Возвыситься в иерархии
24. Получить похвалу
25. Открыть истину
26. Выиграть ставку
27. Избежать обязательств
28. Спихнуть на кого-то своё грязное дело
29. Украсть нечто ценное
30. Бросить вредную привычку
31. Совершить злодеяние
32. Добиться признания
33. Накапливать власть
34. Спасти кого-то от монстра
35. Обучить
36. Осесть
37. Раздобыть ещё сокровищ
38. Защищать закон
39. Исследовать
40. Пожирать
41. Возродить доброе имя семьи
42. Прожить спокойную жизнь
43. Помочь другим
44. Искупить вину
45. Доказать свою ценность
46. Добиться чести
47. Расширить свои владения
48. Получить титул
49. Покинуть общество
50. Сбежать
51. Пировать
52. Вернуться домой
53. Служить
54. Вернуть отнятое
55. Сделать, что необходимо
56. Быть героем
57. Избежать внимания
58. Помочь члену семьи
59. В совершенстве овладеть навыком
60. Путешествовать
61. Преодолеть недостаток
62. Играть в игру
63. Основать династию
64. Улучшить королевство
65. Уйти в отставку
66. Вернуть потерянные воспоминания

67. Сражаться
68. Стать кошмаром для преступников
69. Выращивать драконов
70. Оправдать ожидания
71. Стать другим
72. Совершить невозможное
73. Быть упомянутым в песнях
74. Стать забытым
75. Найти истинную любовь
76. Потерять рассудок
77. Потакать своим порокам
78. Извлечь всё возможное
79. Найти того единственного
80. Уничтожить артефакт
81. Показать им всем
82. Принести бесконечное лето
83. Летать
84. Найти шестипалого человека
85. Пробудить спящих древних
86. Развлекать
87. Следовать приказам
88. Славно умереть
89. Осторожничать
90. Проявлять доброту
91. Попытаться всё не испортить
92. Раскрыть прошлое
93. Шагнуть туда, куда не ступала нога человека
94. Творить добро
95. Стать чудовищем
96. Проливать кровь
97. Жить вечно
98. Охотиться на самую опасную дичь
99. Ненавидеть
100. Убежать

100 средств

1. Преступные связи
2. Могучие мускулы
3. Владение видом оружия
4. Знахарство
5. Обширное знание местности
6. Благородная кровь
7. Уникальный предмет
8. Особая судьба
9. Уникальная перспектива

10. Скрытые знания
11. Осведомлённость в магии
12. Необычное происхождение
13. Политический рычаг
14. Связь с монстром
15. Тайна
16. Истинная любовь
17. Невинное сердце
18. План идеального преступления
19. Билет в рай в один конец
20. Таинственная руда
21. Деньги, деньги, деньги
22. Благословение богов
23. Иммуниет от закона
24. Пророчество
25. Тайные техники боевых искусств
26. Кольцо силы
27. Необходимая сумка с картошкой
28. Сердце
29. Укреплённая позиция
30. Знание законодательства
31. Языки
32. Внимательный взор
33. Выносливость
34. Безопасное место
35. Видения
36. Прекрасный разум
37. Чистый голос
38. Ошеломляющая красота
39. Навязчивая мелодия
40. Изобретение
41. Пекарство
42. Пивоварение
43. Плавка
44. Столярное дело
45. Искусство писателя
46. Неуязвимость к огню
47. Поваренное мастерство
48. Рассказ историй
49. Крысоловство
50. Обман
51. Абсолютная неприметность
52. Сводящая с ума сексуальность
53. Неопределимая крутость
54. Умение вязать узлы

55. Колёса из полированной стали
56. Волшебный ковёр
57. Неистощимые идеи
58. Устойчивость
59. Запас еды
60. Скрытый путь
61. Благочестие
62. Устойчивость к болезням
63. Библиотека
64. Серебряный язык
65. Происхождение
66. Врождённое заклинание
67. Равновесие
68. Души
69. Быстрота
70. Понятие о плохом и хорошем
71. Определённость
72. Внимание к деталям
73. Героическая жертвенность
74. Чувство направления
75. Большая идея
76. Скрытый вход в город
77. Любовь кого-то могущественного
78. Нерушимая верность
79. Экзотический фрукт
80. Яды
81. Идеальная память
82. Знание птичьего языка
83. Ключ к важной двери
84. Умение работать по металлу
85. Таинственные покровители
86. Стальные нервы
87. Блеф
88. Дрессированный волк
89. Вновь обретённый давно потерянный родственник
90. Стрела с вашим именем
91. Истинное имя
92. Удача
93. Доброта
94. Необычные татуировки
95. Величественная борода
96. Книга на загадочном языке
97. Внимание сверхъестественных сил
98. Безграничная сила
99. Иллюзии величия

Имена

Фингар, Хивн, Одноглазый, Альхоро, Арлон, Ев, Скользкий, Йокат, Эвинг, Лим, Пой, Майло, Дерилл, Медлин, Астрафель, Дэльвин, Фелиана, Дамарра, Систранель, Пендрелл, Мелиландра, Даголир, Болдрик, Лина, Данвик, Виллем, Эдвин, Флориан, Серафина, Куорра, Шарлотта, Лили, Рамонд, Кассандра, Дурга, Эльфар, Герда, Рургош, Бьёрн, Драммонд, Хельга, Сигруна, Фрея, Уэсли, Бринтон, Йон, Сара, Хэвторн, Элиза, Кларк, Ленор, Пётр, Орхидея, Кармайн, Гикоракс, Этанви, Синатель, Деманор, Менолир, Мифралан, Тэрос, Эгор, Таннер, Данстен, Роза, Айви, Робард, Маб, Чертополох, Пак, Анна, Сера, Элана, Обелис, Герран, Сила, Анданна, Сиобан, Азиз, Пелин, Сибел, Нильс, Вей, Озрук, Суртр, Брунгильда, Анника, Янос, Грета, Дим, Рундрик, Ярл, Ксоток, Элохир, Шарасет, Хасрит, Шеварал, Кадей, Эльдар, Кифрасет, Фелиан, Финнегат, Оливия, Рэндольф, Бартлби, Обри, Болдуин, Бекка, Хок, Рудигер, Грегор, Брианна, Уолтон.

Список свойств

Свойства монстров

Общие

Волшебный: монстр волшебный по самой своей природе.

Коварный: основная опасность монстра лежит вне боя.

Аморфный: монстр обладает странной и неестественной анатомией.

Организованный: монстр полагается в выживании на группу; победа над одним может навлечь гнев других; одиночка может поднять тревогу.

Разумный: монстр достаточно умен, чтобы учиться новым навыкам. Ведущий может добавлять свойства, чтобы отразить обучение чудовища, например на мага или воина.

Запасливый: монстр почти наверняка обладает сокровищами.

Скрытный: монстра трудно заменить, он любит атаковать внезапно.

Пугающий: присутствие или внешность монстра вызывают ужас.

Осторожный: монстр ценит своё выживание больше, чем агрессию.

Планарный: монстр родом из-за пределов этого мира.

Свойства организации

Орда: где есть один монстр, есть и больше. Намного больше.

Группа: обычно встречается в небольших группах по 3–6 особей.

Одиночка: монстр живёт и сражается сам по себе.

Свойства размера

Мелкий: монстр куда меньше полурослика.

Небольшой: монстр размером примерно с полурослика.

Крупный: монстр куда больше человека, размером с телегу.

Огромный: размером с небольшой дом или ещё больше.

Свойства снаряжения

Общие

Контакт: Полезен, только если его ввести в организм или аккуратно нанести на поверхность кожи персонажа или добавить в еду.

Неудобный: Его неудобно или сложно использовать.

+*бонус:* Модифицирует эффективность персонажа в той или иной ситуации. Это может быть следующие+1 к ходу *покопаться в памяти* или постоянные –1 на ход *руби и кромсай*.

к монет: Обычная цена этого предмета. Если цена включает –Харизму, это значит, что небольшие торги сбросят цену на значение (а не модификатор) Харизмы персонажа.

Опасный: Использование сопряжено с риском. Если персонаж не предпринял мер предосторожности, ведущий вправе обрушить на его голову все последствия его поступка.

Рацион: Это съедобно, так или иначе.

Требования: Только определенный тип людей может использовать это. В противном случае, от него не будет никакого толку.

Медленный: Требуется минуту или больше для использования.

Касание: Применим только при прикосновении.

Двуручный: Для эффективного использования нужно две руки.

к вес: Столько считается при нагрузке персонажа. Если вес не указан, то предмет не приспособлен для перемещения. 100 монет стандартной ценности весят 1. Драгоценные камни или предметы искусства той же стоимости могут весить меньше — или больше.

Надетый: Чтобы использовать, придется это надеть.

к применений: Это можно использовать только к раз.

Свойства оружия

боезапас к: Считается, что это боезапас для оружия дальнего действия. Это число не отражает точное количество стрел или камня для пращи, а в целом сообщает, что есть у персонажа на руках.

Мощное: Может отбросить противника или даже сбить его с ног.

+*к урон:* Персонаж добавляет это значение к наносимому урону.

Игнорирует броню: Из наносимого урона не вычитается броня.

Месиво: Наносит жуткие раны, буквально разрывая жертв на куски.

пробивание к: Проходит сквозь броню. Нанося урон, персонаж вычитает значение пробивания из брони цели.

Точное: Поощряет точные удары. Персонаж может использовать Ловкость вместо Силы, когда *рубит и кромсает*.

Перезарядка: После применения нужно время на перезарядку.

Оглушающее: Наносит оглушающий урон вместо обычного.

Метательное: Оружие, очевидно, метается. Используя ход *дать залп* этим оружием, на 7–9 персонаж не может выбрать потерю боезапаса — оружие нельзя применить, пока персонаж его не вернёт.

Свойства дистанции оружия

Рука: Полезно, только если цель на расстоянии вытянутой руки.

Взмах меча: Длина руки плюс один-два фута.

Удар копы: Дотянет до цели в нескольких футах от персонажа (до 10).

Близко: Дотянет до цели, чьи белки глаз можно разглядеть.

Далеко: Дотянет до цели на расстоянии различимого крика.

Свойства брони

к броня: Защищает от вреда и ранений. Когда персонаж получает урон, он вычитает значение брони из полученного урона. Если у персонажа несколько предметов с бронёй, берите самое высокое значение.

+к броня: Защищает персонажа в дополнение ко всем остальным доспехам. Добавьте это значение к общей броне.

Неуклюжий: В ней непросто передвигаться. Персонаж получает постоянные -1 , пока использует это. Данный штраф суммируется.

Свойства поселений

Достаток

Нищее: на продажу нет ничего, никто не имеет больше того, в чём нуждается (и это те, кому повезло). Труд стоит дёшево.

Бедное: на продажу есть только предметы первой необходимости. Оружие редкость, если только поселение не является хорошо защищённым или воинственным. Не обученный труд широко доступен.

Обычное: доступна большая часть повседневных предметов. Некоторые разновидности умелых работников.

Процветающее: любой обычный предмет можно найти на продажу; есть почти все виды умелых рабочих, но они нарасхват.

Богатое: обычные предметы и куда больше, если знаешь где искать. Доступен труд специалистов, но он стоит дорого.

НАСЕЛЕНИЕ

Исход: поселение потеряло большую часть своего населения и находится на грани коллапса.

Падение: это место куда безлюдней, чем было раньше. Есть заброшенные постройки.

Стабильность: население соответствует размеру поселения, имеется небольшой прирост.

Рост: в городе куда больше людей, чем жилья.

Бум: поселение с трудом справляется с огромным людским потоком.

ОБОРОНА

Нет: крестьяне с дубинками, факелами и вилами.

Ополчение: способные мужчины и женщины с изношенным оружием, готовые ответить на зов, но нет постоянной стражи.

Дозор: на страже поселения есть несколько дозорных, высматривающих опасность и решающих мелкие вопросы, но их основная роль — вызов ополчения.

Стража: поселение охраняют постоянные вооружённые защитники числом до 100 человек и хотя бы один вооружённый патруль.

Гарнизон: постоянные вооружённые защитники числом 100–300. Поселение охраняет несколько вооружённых патрулей.

Батальон: до 1000 вооружённых воинов и хорошие укрепления.

Легион: поселение защищают тысячи вооружённых солдат (или эквивалент). Защитные укрепления поселения внушают ужас врагам.

ДРУГИЕ СВОЙСТВА ПОСЕЛЕНИЙ

Безопасность: проблемы не касаются этого места, пока игроки не принесут их. Идиллические и укромные, эти поселения теряют безопасность вместо потери или падения другого положительного свойства.

Вера: поселение особенно почитает указанного бога.

Редкость: поселение предлагает товары и услуги, недоступные нигде в округе. Укажите их.

Ресурс: у поселения лёгкий доступ к указанному ресурсу (специи, вид руды, рыба, виноград и т.д.). Этот ресурс стоит здесь заметно дешевле.

Нужда: поселение испытывает острую или постоянную нужду в указанном ресурсе. Ресурс продаётся здесь куда дороже.

Верность: поселение принесло клятву указанным поселениям. Обычно это клятва верности или обещание защиты, но бывает и конкретнее.

Торговля: поселение регулярно торгует с указанными поселениями.

Рынок: сюда стекаются торговцы со всей округи. В любой день выставленные на продажу предметы могут быть куда лучше, чем показывает достаток поселения. +1 к пополнению запасов.

Вражда: поселение затаило злобу против указанных поселений.

Прошлое: здесь произошло что-то важное. Выберите одно и опишите или придумайте своё: сражение, чудо, миф, любовь, трагедия.

Волшебное: кто-то в городе способен применять волшебные заклинания за плату. Это привлекает и других волшебников. +1 к вербовке, когда вы пытаетесь нанять адепта.

Религиозное: в поселении сильно присутствие религии, возможно даже есть собор или монастырь. Священники могут исцелять раны и, может быть, даже воскрешать мёртвых за пожертвования или выполнение задания. Возьмите +1, когда пытаетесь нанять священника.

Гильдия: в городе широко представлена (и обычно имеет вес) указанная гильдия. Если гильдия тесно связана с видом наёмников, возьмите +1 при их найме.

Личность: в поселении живёт примечательный человек. Дайте ему имя и опишите, что делает его известным.

Гномье: всё население или его большую часть составляют гномы. Гномьи товары более распространены и стоят дешевле, чем обычно.

Эльфийское: всё или почти всё население составляют эльфы. Эльфийские товары более распространены и стоят дешевле обычного.

Ремесло: поселение известно мастерами указанного ремесла. Предметы этого ремесла куда доступнее или более высокого качества, чем в любом другом поселении в округе.

Беззаконие: преступность свирепствует, власти разводят руками.

Бед: поселение испытывает постоянные проблемы, обычно связаны с какой-либо из разновидностей чудовищ.

Могущество: поселение пользуется влиянием определённого рода — политическим, волшебным или религиозным.