



НОЧЬ ПЕРЕД БИТВОЙ

ролевая игра о непростой жизни убийц великанов

Благодарности

Диларе Таиповой, Юрию Слинько, Андрею Уланову, Олегу Соколову, Сергею Казакову,
Александру Иванову, Дмитрию Иванову.

И вновь над нашими землями взошла кровавая луна, а значит, смерть снова обрела плоть, и в очередной раз безда породила отвратительное чудовище — Великана. Мы удалимся в храм на воющей горе Эб, где в течение всей ночи будем вспоминать павших сестер и братьев, принимая самые изысканные яды, на которые не поскупились наши семьи. И когда на горизонте вновь забрезжит рассвет, мы пойдем за нашим новым предводителем и дадим отпор порождению мрака. Но впереди еще долгая ночь...

Ночь перед битвой — настольная ролевая игра в жанре “меч и магия”. Во время игры вы и ваши друзья становитесь отважными убийцами великанов, которые удалились в храм для подготовки своего тела и духа к борьбе с ужасным чудовищем — Великаном. Вы предадитесь воспоминаниями о прошлых победах и павших товарищах, попутно расправляясь со всем алкоголем, которым решите пожертвовать для игры.

Для игры вам потребуется

- От четырех до шести игроков;
- Распечатанный лист персонажа для каждого участника и лист похода;
- Пять шестигранных кубиков;
- Монетки любого номинала (или иные токены), которые будут отражать жетоны правды.
- Бутылка вина, шампанского или чего покрепче. И подходящая закуска!

Подготовка перед началом игры

Для того, чтобы приступить к игре, вам потребуется выполнить несколько простых шагов.

1. Объяснить участникам правила игры. Настоятельно рекомендую ознакомиться с текстом правил заранее, особое внимание обратить на взаимодействие с листом похода, механизм создания сцен и их разрешения, использование жетонов судьбы. На листе персонажа я поместил их краткий пересказ, но, думаю, вы со мной согласитесь, что ознакомленная с правилами группа всяко лучше неосведомленной.

Боря, Андрей, Дила и Олег сели играть в «Ночь перед битвой». Боря, уговоривший своих друзей попробовать новую игру, взял на себя ответственность за объяснение игровых правил. Ребята задали несколько уточняющий вопросов, и все готовы играть.

2. Создать изначальные игровые факты на листе похода. Несмотря на то, что на момент начала игры персонажи игроков будут активно готовиться к своему грядущему сражению с Великаном, основное действие будет разворачиваться вокруг рассказа героев об их прошлом походе на чудовище — предшественника и героической гибели их предводителя. Для того, чтобы дать хорошего пинка вашей истории, вы должны положить лист похода в центр игрового стола и бросить шесть кубиков.

Боря выложил лист похода в центр стола так, чтобы его могли видеть каждый из сидящих за столом игроков. После этого они бросили пять кубиков на стол и получили результаты: 1, 3, 4, 4, 5.

Распределите всей игровой группой выпавшие результаты кубиков, выбрав соответствующие факты из листа похода. Вы можете складывать два результата кубиков для получения интересующих вас фактов, а также можете пропустить одну-две (но не больше) категории фактов из листа похода. Вашей фантазии нужно топливо!

*В этот раз ребята решили вдохновляться кайдзю, в связи с чем они сложили 4 и 5 для получения соответствующей позиции в Союзниках и цене — **“Мы решили вышибить клин клином, натравив одного из девяти Левиафанов на Великана”**. Дила обратила внимание на 1 и решила открыть факт из Врага всего человечества — **“Наш Враг разумнее и хитрее прежних”**. Андрей и Олег некоторое время пободались по поводу второй 4, но в итоге решили описать разрушение имперской столицы, выбрав факт в Местах и нравах **“Оживленные улицы столицы разерщенной Империи, неготовой к вторжению гиганта”**. Ребята решили распределить выпавшие значения во все категории, и оставшаяся 3 стала Препятствием **“Нам противостояло великое проклятье, давящее над людьми нашего призвания”**. Пока мы ничего не знаем о деталях, но уже звучит крайне интригующе.*

Выбранные начальные факты необходимо отметить карандашом на листе похода. Теперь можно отложить кубики. Не пытайтесь сразу связать выпавшие факты воедино, однако, если получившийся коктейль из фактов вызывает у части игроков ощутимую тревогу, попробуйте договориться об общих моментах.

3. Каждый игрок должен обратиться к своему листу персонажа. После создания запала для истории самое время придумать основных действующих лиц — убийц великанов. Каждый из игроков выбирает своему персонажу имя, род занятий и родину. На данном этапе тоже важно не придумывать загодя — просто выбирайте наиболее приглянувшийся вариант, не обременяя персонажа лишними деталями.

*Боря раздал каждому участнику листы персонажей. Дила, пробежавшись по вариантам, решила играть **Честью, наследницей вождя Бескрайней степи**. Андрей взял роль **Казимира, расхитителя заброшенных башен из Пустыни**. Боря решил играть **Гердой, городским стражником из Имперской столицы**, а Олег стал **Самсоном, героем ополчения из шахтерского поселка**. Каждый из них участвовал в походе, который сейчас они будут вспоминать вокруг храмового костра.*

4. Открыть бутылку. Здесь проблем возникнуть не должно. Не спешите разливать ее содержимое по бокалам участников.

Бутылка

В “Ночи перед битвой” открытая бутылка служит нескольким целям. В первую очередь она необходима для того, чтобы ориентировать игровую группу на течение истории: при полной бутылке вы тратите первые сцены на создание завязки истории; когда бутылка полна лишь на половину — к окончанию подготовки героев к битве и началу охоты на Великана; а уже ближе к концу убийцы великанов вступают в схватку не на жизнь, а на смерть.

То, как вы разливаете содержимое бутылки по стаканам во время конфликтов, сигнализирует участникам о исходе сцены — это второе предназначение бутылки.

Третье, не менее важное, — ее содержимое должно подогреть вашу фантазию.

Как начать игру

После того, как вы выполнили все, чего требует подготовка, можно начинать игру. Теперь кто-нибудь из игроков должен открыть церемонию, которую совершают убийцы великанов в храме на воющей горе Эб. Как правило хозяин “жертвенной” бутылки открывает церемонию, но вы, как владелец игры, можете пренебречь этим правилом для первого раза и вызваться быть первым.

Для того, чтобы открыть церемонию, игрок должен:

1. Разлить всем участникам игры выпивку из открытой бутылки. Наливайте по чуть-чуть, растягивайте удовольствие! Не убирайте открытую бутылку со стола.

2. Встать, держа бокал наготове, и обратиться к собравшимся: *“Приветствую вас, доблестные воители! Взошла кровавая луна, а значит Враг снова на пороге наших земель. Мы собрались здесь, чтобы подготовиться к решительной битве. Меня зовут **«имя персонажа»**, я **«род занятий персонажа»** из **«родина персонажа»**. Как того требует традиция наших дедов, я прошу вас представиться, сестры и братья, чтобы мы могли вспомнить ваши имена, если вас не станет.”* После этого он передает слово игроку, находящемуся слева.

3. Игрок, находящийся слева от открывающего церемонию, продолжает: *“Приветствую Вас, доблестные воители! Меня зовут **«имя персонажа»**, я **«род занятий персонажа»** из **«поселение персонажа»**. Я прибыл сразиться Великана или достойно умереть.”* Игрок волен сказать что-нибудь ободряющее и пафосное по отношению к собравшимся братьям, а после этого передать эстафету следующему игроку, находящемуся слева от него. За время представлений открывающий церемонию должен выбрать имя, род занятий и родину павшего предводителя похода, гибели которого будет посвящена грядущая история.

4. После того как очередь вновь дойдет до открывающего церемонию, он продолжает: *“Мы собрались здесь для того, чтобы подготовиться к битве тело и дух. Если тело мы подготовим принесенными возлияниями, то наши души должны греть легенды о прошлых победах. Я хотел бы поднять бокалы за нашего прошлого предводителя — **«имя павшего предводителя»**, **«род занятий павшего предводителя»** из **«родина павшего предводителя»**, которого мы потеряли в прошлом походе на Великана, и рассказать о его вкладе в нашу победу”.* После этого все выпивают содержимое бокалов, а открывающий церемонию игрок получает один **жетон правды**.

“Открывшая церемонию Дила назвала имя прошлого предводителя отряда — им оказался Фарлан, дикарь из Изумрудного леса.”

Открывающий церемонию игрок должен попросить начать историю о прошлом походе любого сидящего за столом игрока, который становится **рассказчиком**.

ВАЖНО! Представленные описания реплик являются рекомендательными — не следует их воспринимать как неотъемлемую часть игры. Я уверен, что вы сможете сказать куда более вдохновляющие речи, чем я способен написать. Тем не менее, всем участникам важно представить своего персонажа остальным, рассказав про черты, выделенные полужирным и курсивным начертанием. Открывающему церемонию также важно представить павшего предводителя отряда.

Дальнейшее течение игры

Задачи рассказчика перекликаются с теми задачами, что есть у ведущего в традиционных ролевых играх: он описывает сиюминутную игровую ситуацию (далее — сцена), которая требует незамедлительной реакции персонажей игроков. Создаваемые рассказчиком сцены должны быть тем или иным образом посвящены походу, игровые факты о котором были созданы во время подготовки к игре. За каждое обращение к активному игровому факту из листа походов ведущий получает **жетон правды**, однако он может использовать не более двух фактов из листа похода за сцену. Как только игровой факт задействован рассказчиком, он отмечается на листе похода как использованный, и хотя другие рассказчики также могут к нему обращаться, они уже не получают за его использование жетона правды.

Рекомендации по созданию сцены:

- Начните с физического описания места.
- Задействуйте в своем описании запахи, вкус и тактильные ощущения.
- Говорите от лица других персонажей (не персонажей игроков!), участвующих в сцене.
- Если вы посещаете место действия, описанное ранее другим игроком, придерживайтесь его описания, однако укажите, что изменилось за прошедшее время.
- Подключайте персонажей других игроков к действию, обращаясь к ним по имени их персонажей. Дайте им время повзаимодействовать между собой и с представленным в сцене окружением, а потом подведите сцену к конфликту.
- Старайтесь сразу перейти к тому описанию, которое интересует вас больше всего.
- Не стесняйтесь обращаться к другим игрокам за идеями.

Ниже на небольшом примере мы рассмотрим начальное описание сцены.

После того, как Дила побывала открывающей церемонию, роль рассказчика перешла к Боре. *“Итак, начать... Мы находимся в одной из частных магических библиотек в имперской столице, о которой было известно Казимиру — он сбывал найденные в заброшенных башнях свитки одному из частных коллекционеров. Дело это опасное — торговля и обмен свитками запрещены в Империи. Вы слышите, как Казимир и Честь панически перебирают старинные свитки и пергаменты, в надежде найти одну из сигил, позволяющих привлечь внимание одного из Левиафанов. Кстати, м—м... кто они такие?”*

В дело вмешивается Олег: “Предлагаю придерживаться старых добрых библейских традиций — это гигантские многоголовые морские чудовища”. Андрей предлагает усугубить ситуацию: “К черту морских, давайте у них будут крылья, как у драконов”. Игровую группу устраивает его предложение, и Боря продолжает.

“Ага, супер... Да, пыль от вековых томов искушает вас чихнуть, но вы сдерживаетесь. Герда стоит у западной стены, ожидая вашего возвращения, в то время как Самсон отправился удостовериться, что охрана усадьбы коллекционера не нарушит ваши поиски. В это время вы, Казимир и Честь, физически ощущаете, что определенные книги в библиотеке чувствуют ваше присутствие, чувствуют в вас убийц великанов. Они знают зачем вы здесь, и ненавидят вас. Вы слышите неразборчивое шипение с одной из полок. Что вы делаете?”

Все, что я оставил позади

Убийство великанов — одно из самых благородных занятий на этой земле, но в то же время и одно из самых опасных. Когда персонаж страдает от негативных последствий сцены, игрок должен определиться, чем пожертвовал его убийца великанов, чтобы справиться с возникшим кризисом, закрасив квадрат в шкале “Все, что я оставил позади” на листе персонажа. Порой он может поступиться верой в людей или своей совестью, а иногда, особенно в бою, может лишиться руки или глаза. Старайтесь отталкиваться от описанной сцены.

Каждый персонаж может выдержать лишь определенное количество событий, прежде чем стать обреченным на смерть (см. ниже). Во многом их количество зависит от крепости алкоголя и числа участников. В качестве “идеальной модели” я принял ситуацию, когда в вашей группе 4 человека и одна бутылка вина (~10% крепости), а максимальное количество событий равно 3. Если вас 5—6 человек, уменьшите максимальное количество событий на 1. За каждые 30% крепости напитка увеличьте максимальное количество событий на 1.

Как определить, что пора завершать сцену? Любая сцена должна иметь в себе очевидный конфликт, в который вовлечены персонажи игроков. Как только конфликт достигает пиковой точки, рассказчик принимает решение о негативном или положительном исходе сцены.

Через некоторое время колебаний Казимир и Честь принимают решение подняться на одну из шелестящих от ненависти к убийцам великанов полок, и Боря описывает, как Казимир слишком поздно понимает, что книги вели их к установленной магической ловушке. Библиотека на мновение озаряется ядовито-зеленым светом, а позади убийц великанов возникает призрачный страж в образе отвратительного многорукого слизня с лицом старика. “Его лицо искажает гнев и без особых церемоний он бросается на вас, покрывая пол отвратительно пахнущей слизью” — добавляет Боря. Казимир и Честь принимают вызов, обнажая клинки и вознося молитвы богам. Пришло время рассказчику определить, каков будет исход сцены.

- **Если рассказчик принимает решение о положительном исходе сцены, то, не прерывая течения сцены, он разливает содержимое бутылки в бокалы игроков, участвующих в сцене, кроме себя, что является для них сигналом к положительному завершению сцены. Рассказчик получает жетон правды.**
- **Если рассказчик принимает решение о негативном исходе сцены, то, не прерывая течения сцены, он наливает только себе, что является для остальных сигналом к негативно-**

му исходу сцены. Участвующие в негативном исходе получают по жетону правды, закрашивают на листе персонажа один квадрат в шкале “Все, что я оставил позади”, и объявляют, чего они лишились, чтобы позволить рассказчику вплести их лишения в его описание негативного исхода. Игрок может потратить три жетона правды, чтобы не стирать позицию в шкале “Все, что я оставил позади”.

Боря принимает решение начать с хардкора, и наливает вина только себе. “Каким—то чудом вам удастся одолеть стража...”. Дила и Андрей объявляют Боре, что стражу удалось переломать Чести несколько ребер, а Казимир лишился одного уха. “Бой с магическим созданием дался вам непросто... однако у вас не было времени прийти в себя — буквально через мгновение в зал вбегают запыхавшийся Самсон. “Стража!” — громко объявляет герой ополчения, а значит вашему кропотливому исследованию пришел конец. Побросав в сумки несколько книг, вы принялись спускаться по веревке, где вас поджидала Герда и несколько лошадей. Даже если нам и удастся восстановить ритуал призыва Левиафана, некоторые детали обязательно ускользнут от нас.

Андрей и Дила пострадали от негативного исхода сцены и получают по жетону правды. Во время сцены Боря использовал факт о Левиафана, за что также получает один жетон. Сцена завершена, а роль рассказчика переходит к Андрею.

Если после очередного негативного исхода сцены у кого-либо из персонажей количество испытанных событий в списке “Все, что я оставил позади” дойдет до максимального значения, он должен дослушать, когда рассказчик завершит сцену и распределит жетоны правды, встать и обратиться ко всем участникам игры: “О сестры и братья, столь славна ночь под кровавой луной, но, признаюсь, но, признаюсь, я давно мертв и перед вами лишь призрак, привлеченный храмовым костром и привязанностью к сестрам и братьям”. Потом он должен описать, как его персонаж покидает храм, при этом все его жетоны правды, за исключением одного, отправляются в общий пул.

Теперь игрок, чей персонаж выбыл из игры, может подарить свой единственный жетон одному из игроков во время торга во **Все было не так!** (см. секцию по жетонам правды).

Жетон правды — ключевой ресурс игры, и чем больше у вас жетонов правды под конец игры, тем выше ваш шанс стать предводителем отряда в грядущем походе: именно ваше имя будут воспевать убийцы великанов во время следующей встрече в храме. Тем не менее, иногда жетон правды выгодно потратить на получение ряда игровых преимуществ:

- **Все было не так!** Вы можете потратить жетон правды, чтобы изменить исход конфликта, созданного рассказчиком, с положительного на негативный и наоборот. Это необходимо сделать до того как рассказчик начнет описывать исход конфликта. После того, как вы вмешиваетесь в конфликт, текущий рассказчик меняет свое повествование в вашу пользу, а роль рассказчика переходит к вам переходит к вам. Если кто-то из игроков (в том числе и текущий рассказчик) решит вам воспротивиться, вы начинаете торговать жетонами правды, и побеждает предложивший большую цену. Победитель торгов возвращает свои жетоны в общий пул, а проигравший сохраняет выставленные на торг жетоны при себе. Вам могут помогать игроки, чьи персонажи оказались призраками, привлеченными торжеством.
- **Подождите, мы же забыли о главном!** Во время игры может возникнуть ситуация, когда все игровые факты из листа похода будут использованы, и вы не сможете заработать жетон правды при создании сцены в роли рассказчика. Вернув один жетон правды в общий пул, вы можете бросить два шестигранных кубика и выбрать из любого тематического блока листа похода новые факты (или факт, если решите сложить результаты), на которые можно будет опереться при создании своей сцены. Во время игры может возникнуть ситуация, когда все игровые факты из листа похода будут использованы, и вы не сможете заработать жетон правды при создании сцены в роли рассказчика. Вернув один жетон правды в общий пул, вы можете бросить два шестигранных кубика и выбрать из любого тематического блока листа похода новые факты (или факт, если решите сложить результаты), на которые можно будет опереться при создании своей сцены. Этот вариант также идеален для создания неожиданных поворотов в истории: возможно убийцы великанов узнают о своем враге что—то новое, или они захотят подстраховаться и взять себе новых союзников в своей борьбе.
- **Я пережил и не такое!** Во время негативного исхода сцены вы можете передать три жетона правды в общий пул и не закрашивать квадрат в шкале “Все, что я оставил позади”.

Завершение игры

Игра завершается, когда внутри бутылки не остается содержимого. Во время последней сцены происходит смерть предводителя убийц великанов и повествование прерывается.

Если содержимого открытой бутылки не хватает на положительный исход сцены, рассказчик наливает остатки алкоголя в свой бокал. Сцена должна обязательно заканчиваться неутешительной и бездумной смертью предводителя убийц великанов, а сам рассказчик говорит следующие слова: “И так закончилась его история, но кто я такой, чтобы судить? Я лишь изголодавшийся призрак, привлеченный храмовым костром и привязанностью к своим сестрам и братьям”. После он описывает, как его персонаж покидает храм, при этом все жетоны правды рассказчика возвращаются в общий пул, и начинается подведение итогов и выбор предводителя.

Если содержимого открытой бутылки хватает на положительный исход сцены, рассказчик разливает остатки алкоголя игрокам участникам, и сцена должна закончиться героической и вдохновляющей на подвиги смертью предводителя убийц великанов, рассказчик завершает сцену словами: “И смертью своей он спас мир! Да здравствует *«имя павшего героя», «род занятий павшего героя»* из *«поселение павшего героя»*, пожертвовавший собой ради нашей общей победы!”, после чего начинается подведение итогов и выбор предводителя.

Бутылка практически подошла к концу, и в последней сцене Андрей описывает страшный апокалипсис, который устроили Левиафан и Великан в имперской столице: “Одним взмахом своего могучего хвоста зверь только что лишил город стеклодувов, однако он все же сомкнул челюсти одной из своих пастей на шее Великана, и приятным звоном для Чести, Фарлана и Самсона стал хруст его шейных позвонков. Через несколько секунд тело гиганта обмякло”.

Андрей разливает остатки содержимого бутылки среди участников сцены и продолжает: “Тем не менее, вы понимаете, что Левиафан так просто не уйдет. Вы обращаетесь к своему предводителю, Фарлану, и глаза дикаря сияют безумием. Он приказывает вам оставаться здесь, а сам, покрепче сжав свое копьё, направляется к пирующему монстру. Вы слышите произносимые им проклятья и заговоры, слышите страшный рев монстра. Через некоторое время воцаряется тишина, лишь вдалеке вы слышите грохот обвалившегося городского собора. Честь и Казимир спускаются с крыши одного из домов и подходят к двум бездыханным телам — Левиафана и Великана. Копье Фарлана пробило шкуру твари и поразило его в самое сердце, однако самого дикаря придавило опустившейся на него тушей. Вы видите на его спокойном лице улыбку. И смертью своей он спас мир. Да здравствует Фарлан, дикарь из Изумрудного леса!”

На этом игра заканчивается.

Выбор предводителя великанов

Игрок, накопивший к окончанию игры наибольшее количество жетонов правды, становится предводителем убийц великанов, который поведет свой отряд на встречу очередному чудовищу. Удастся ли им справиться и придется ли им оплакивать гибель своего вожака? Игрок, чей персонаж стал предводителем похода, должен будет дать ответ на вопрос: станет ли его персонаж новым павшим героем и сложат ли о нем легенды в храме на воюющей горе Эб или он все же предпочтет победить Великана и вернуться к своим привычным делам?

Игра закончилась, и к концу игры Олег накопил самое большое количество жетонов. Самсон, герой ополчения из шахтерского городка, был призван возглавить отряд убийц великанов в грядущей битве! Конечно же, Олег желает своему персонажу героически погибнуть и стать героем одной из легенд. На следующей встрече, а может быть и этим вечером, мы расскажем его историю!

Альтернативная концовка

В определенный момент игры может случиться так, что большинство персонажей игроков окажутся призраками, привлеченными храмовым костром и хорошей компанией. Если у храмового костра окажется лишь один живой человек, он прерывает церемонию и принимает на себя священный долг сразиться с Великаном в одиночку. Мы не узнаем его дальнейшей судьбы.

Автор игры: Борис Федюкин

Тема “Праздник”: Религиозная церемония убийц великанов, привязанная к Кровавой луне и появлению из бездны их главного врага.

Ключевые слова:

Одиночество: В случае накопления негативных исходов персонаж игрока оказывается призраком, изголодавшемуся по общению со своими сестрами и братьями. В связи с этим на игре может возникнуть ситуация, что в храме может оказаться лишь один живой убийца великанов, окруженный призраками его павших товарищей.

Колосс: Главным антагонистом игры стал Великан, а персонажи игроков — убийцы великанов.

Бутылка: Также присутствует на игре довольно очевидным образом, т.к. встроена в механизм разрешения конфликтов, уровень содержимого в ней является сигналом для игровой группы, насколько им можно продолжать заниматься исследованием мира и игровой ситуации, а когда лучше подводить игру к завершению. Также бутылка является своеобразным метаигровым предметом, т.к. убийцы великанов употребляют в храме горячительные напитки.

Источники вдохновения

Игры

Fall of Magic

Ghost/Echo

In a Wicked Age

Фиаско

Dread

Комикс

Я убиваю великанов

Книги

Роберт Говард

Кларк Эштон Смит

и другие мастера «меча и магии»

...а также творчество Теодора Киттельсена.