

Играем в 7-ое Море

Когда вы будете играть в 7-ое Море, вы обнаружите, что ваш Герой попадает во всевозможные трудные ситуации, в которых реальная опасность или катастрофические последствия находятся прямо за углом. Ваш Герой предпринимает действия в ответ на эти угрозы – **Риски** – в надежде спастись из этого положения, предотвратить судьбу или просто остаться в живых!

7-ое Море использует 10-гранные кости (которые вы можете найти в большинстве хобби магазинов), чтобы определить успех большинства действий персонажей. Всякий раз, когда есть неопределенность в результате действия, ГМ говорит игрокам бросить горсть костей, сложить числа и сообщить результат. Эта сумма определяет степень успеха или неудачи.

Риски, Которые Имеют Значение

Когда ваш Герой получает Риск, мы не будем обращать слишком много внимания на меч, который он использует, или на точный цвет плаща, который он носит. Эти вещи могут иметь значение — трудно выиграть бой на мечах, если у вас нет меча, но гораздо больше мы заботимся о решениях, которые принимает ваш Герой, чем о мелких деталях этого выбора.

Когда вы столкнетесь с человеком, который убил вашего отца, вы возьмете в руки меч? Неужели вы поднимете оружие против него, самого могущественного советника Короля-Солнца Монтень? Или же вы вежливо поприветствуете его добрыми словами, чтобы заслужить его доверие, приблизившись ещё на один шаг к вашей мести?

И то, и другое – это Риск.

Черты

Черты характера описывают, насколько быстр, ловок, силен, жизнерадостен и обаятелен ваш Герой. Каждая Черта имеет Ранг — от 2 до 5 — указывающий на компетентность вашего Героя. Чем выше

Ранг, тем сильнее Черта. У вашего Героя есть пять Черт характера: **Сила, Ловкость, Решимость, Находчивость и Щегольство.**

Навыки

Навыки представляют собой подготовку и образование вашего Героя. Чем выше Ранг Навыка, тем сильнее этот Навык. Навыки также помогают вашему Герою преодолевать трудности и опасности и часто добавляются к Чертам. Существует 16 навыков (см. Навыки на страницах 6 и 7).

Риски

Когда ваш Герой совершает опасное или важное действие, называемое Риском, он бросает кости. В 7-ом Море Риски имеют три важных элемента: **Подход, Последствия и Возможности.**

Подход

Подход - это метод, который ваш Герой выбрал для решения проблемы. Ваш подход - это Навык и Черта, которые вы бросаете на Риск, но он также определяет, как вы тратите Подъёмы во время Последствий. Если Действие, которое вы хотите предпринять, не выполнимо вашим Подходом, это Действие будет стоить вам дополнительного Подъёма.

Если вы изо всех сил пытаетесь определить свой Подход, спросите: “Почему я это делаю? Чего же я хочу? А как я это получу?”

Последствия

Риски также имеют свои Последствия. Последствия представляют собой все, что может повредить или помешать вашему Герою при попытке Риска. Как только вы сказали, что делаете, вы не можете взять свои слова обратно: это Последствия, с которыми вы должны столкнуться. Большинство Рисков имеют одно или, может быть, два Последствия, но более опасные Риски могут иметь до трех или даже четырех.

Возможности

В некоторых случаях, когда игрок объявляет о своем Подходе, это открывает Возможность. Это момент удачи, который Герой может использовать ... если он сможет им воспользоваться. Когда вы объявляете о своем Подходе, ГМ сообщает вам о любых Возможностях, которые у вас есть. Не все Риски имеют Возможности, но некоторые исключительно драматические Риски могут иметь одну или две Возможности.

Как Работают Риски

Когда вы объявляете Действие для своего Героя, ГМ решает, является ли это действие Риском. Если это так, выполните следующие действия:

Шаг 1: Постановка Сцены

Во-первых, ГМ описывает ситуацию. Он рассказывает вам важные детали, которые могут работать на вашего Героя или против него, элементы, которые он может использовать, и элементы, которые могут помешать ему.

Шаг 2: Подход

Вы говорите ГМ о своем Подходе. Что вы надеетесь сделать и как? Затем ГМ решает, является ли это Риском или просто обычным действием. Если это не Риск, то ваш Герой совершает свое действие. Если это Риск, то ГМ переходит к шагу 3.

Шаг 3: Сбор Костей

ГМ говорит вам, какую комбинацию Черт и Навыков следует использовать. Добавьте свой Ранг Черты к своему Рангу Навыка чтобы получить Пул Рисков. Это количество кубиков, которые вы бросаете, чтобы преодолеть Риск.

Вы также можете получить кости из других источников, таких как Преимущества.

Шаг 4: Последствия и Возможности

Теперь ГМ говорит вам следующее:

- Почему действие является Риском, например, вы бежите через горящее здание.
- Последствия Риска, например, вы получите 2 раны.
- Возможности, которые может предложить ваш Риск, например, вы

обнаружите секретный документ на столе, который вот-вот загорится.

Все Риски имеют по крайней мере одно Последствие. Некоторые Риски могут не иметь никакой Возможности. Некоторые Риски могут иметь комбинацию Возможностей и Последствий. Ваш ГМ определяет эти элементы до того, как вы бросите кости.

После того как вы подготовили кости, ГМ может решить выкупить их у вас. За каждый кубик, который ГМ предлагает выкупить таким образом, вы получаете 1 Очко Героя... а он получает 1 Очко Опасности.

Шаг 5: Бросок и Подъём

После броска сложите значение своих костей для создания наборов из 10. Каждый набор из 10, который вы получаете, является Подъёмом. Иногда вы можете использовать кости, которые в сумме составляют более 10. Ничего страшного, это все равно Подъём. Но если у вас недостаточно очков, чтобы получить 10, вы не можете использовать эти кости для Подъёма.

Шаг 6: Использование Подъёмов

Вы используете Подъёмы, чтобы совершать Действия, преодолевать Последствия, использовать Возможности, создавать Возможности для других Героев и наносить Раны другим персонажам.

На любой заданный Риск вы можете потратить свои Подъёмы несколькими способами. Вот самые важные из них:

Один Подъём, потраченный на выполнение Действия, гарантирует, что вы сделаете то, что задумали — ваш Герой добьется успеха.

Подъёмы, потраченные на Преодоление Последствий, уменьшают побочные эффекты, сопутствующий ущерб и вред для вас, вызванный Риском.

Подъёмы, потраченные на то, чтобы воспользоваться благоприятной Возможностью, означают, что ваш Герой получает выгоду от всего, что вам предлагает эта Возможность.

Подъёмы, потраченные на создание новой Возможности, означают, что ваш Герой готовит почву для того, чтобы другой Герой получил выгоду от ее действий позже.

Подъёмы, потраченные на нанесение Ран, наносят 1 рану за Подъем, потраченный на персонажа, находящегося в пределах досягаемости вашего Героя.

Импровизация

Если Герой хочет совершить Действие, выходящее за рамки Навыка или Черты персонажа, которые он выбрал в начале последовательности, он должен потратить дополнительный Подъем на импровизацию. Попадет ли Действие Героя в сферу его мастерства - это на усмотрение GM.

Неопытный

Если Герой совершает Действие, которое было бы связано с Навыком, которого у него нет, он является неквалифицированным и должен потратить дополнительный Подъем. Навык, связанный с любым заданным Действием, находится на усмотрении GM.

Нет Подъемов

Если вы не можете сделать 1 Подъем на своем броске, происходит что-то интересное, например, появление нового Злодея или драматический сдвиг в повествовании. GM рассказывает об исходе Риска, Ваш Герой страдает от любых Последствий и упускает все Возможности.

Последствия

Думая о Последствиях, GM думает об обстоятельствах Риска и о том, что делает его опасным. Последствия не должны быть вне происходящей Сцены или быть произвольными; они должны исходить из Сцены.

Действие: "Я хочу прыгнуть на эту крышу."

- Проваливаетесь сквозь тонкую крышу, когда Вы приземляетесь на другой стороне.
- Были замеченными охранниками на соседней площади.

Раны как последствия

Одним из самых простых Последствий, которые вы можете получить к большинству Рисков, является угроза получения травмы в виде Ран. В большинстве случаев Раны являются общим последствием, которое игроки преодолевают как группа. Риск с последствием 10 Ран, например, может быть

преодолен любым или всеми игроками. Если следствие не будет полностью преодолено, всем Героям будут нанесены оставшиеся Раны.

Герой, который хочет защитить своего друга, может решить принять некоторые или все Раны, которые будут нанесены союзнику, пока Герой находится в состоянии помочь и тратит один или несколько Подъемов.

GM и последствия

На GM лежит огромная ответственность. Если вы GM, то игроки пришли к вашему столу, чтобы повеселиться. Ваша задача - сделать так, чтобы это произошло. Вы можете использовать Последствия, чтобы сделать жизнь героев более интересной и драматичной, или вы можете использовать их, чтобы просто обмануть героев.

Не выбирайте второй вариант. Когда-либо.

Ваши игроки хотят, чтобы их Герои были именно такими: Героями. Они - главные Герои этой истории. Они хотят почувствовать себя лихими легендами, и вы должны помочь им достичь этой цели. Да, главные Герои время от времени терпят неудачу, но мы предоставляем механику для игроков, чтобы они могли выбирать, когда их Герои терпят неудачу. Пусть они им пользуются. Напомните им использовать её.

Используйте Последствия, чтобы сделать историю более драматичной. Не используйте их, чтобы превратить успех в неудачу. Не придумывайте умных способов превратить "Да" в "Нет".

Возможности

Возможности немного сложнее, потому что GM пытается думать о вещах, которые помогут Героям, а не помешают их прогрессу. Думая о возможностях, GM должен думать об обстоятельствах Риска и о том, какие элементы могут быть в пользу Героев. Обычно есть только одна Возможность на бросок, но GM может ввести больше, если обстоятельства позволяют это сделать.

Действие: "Я хочу вскрыть замок."

- Один из охранников в комнате - старый, надежный друг.
- На стене висят два пистолета, которые можно легко украсть.

- Поскольку это помещение охранников, они установили ядовитую иглу, которую можно использовать повторно.

Так же, как и в случае с Последствиями, все Возможности должны возникать естественным образом исходя из Сцены.

Создание Возможностей

GM может использовать свои собственные Подъёмы для создания Возможностей для других Героев. Потратьте 1 Подъём, чтобы создать возможность для другого Героя использовать его в сцене. Другие Герои должны потратить свой собственный Подъём, чтобы воспользоваться созданной Возможностью.

Возможности – это повествовательные разрешения - они дают игрокам шанс сделать то, что они иначе не смогли бы сделать, как правило, потому что ситуация просто не позволяла этого. Они создают возможность повествования, которая не существовала до того, как они потратили Подъёмы.

Навыки

Всякий раз, когда Герои идут на Риск, им предлагается изменить свою тактику и дать интересные, героические, крутые описания своих Действий.

Каждый раз, когда вы используете уникальный Навык (тот, который вы не использовали раньше в этой сцене), вы получаете 1 бонусный кубик. Если игроки дают описание своих действий, делают что-то остроумно, взаимодействуют с окружающими пейзажами или иным образом добавляют к сцене забавный элемент, прежде чем бросят кости, они получают Бонусный Кубик. Описание не должно быть чем-то невероятно глубоким, но что-то большее, чем “Я собираюсь использовать свой Навык Драки”, чтобы получить вознаграждение.

Герой может заработать один кубик за использование Уникального Навыка, а другой – за выдачу потрясающего описания. Эти два вида поведения не являются взаимоисключающими и должны быть вознаграждены.

“Я Провалил”

Перед любым броском игрок может объявить: “Я потерпел неудачу.” Это означает, что Герой не может преодолеть Риск, он страдает от всех Последствий и упускает все Возможности. Он не бросает кости, поэтому у него нет Подъёмов, чтобы тратить их. Игрок получает 1 Очко Героя и описывает, как его Герой терпит неудачу.

Получив 1 Очко Героя за неудачу, а затем рассказав о результате, вы добавляете напряженность и драматизм в последовательность действий. Попробуйте.

“Я Уклоняюсь”

Вы можете заметить, что нет никакого навыка “Уклонение”. Это сделано намеренно.

Вы не хотите сказать: “Я уклоняюсь”, потому что это просто поддерживает статус-кво сцены. Успех в этом случае означает, что ничего не меняется. Вместо этого используйте свое Действие, чтобы изменить обстоятельства сцены. Будьте творческим. Не будьте пассивны. Не используйте свой Риск, чтобы просто сказать: “Нет”. Используйте свой Риск, чтобы действовать.

Давление

Герои или Злодеи используют Навыки принуждения, обмана, обольщения или влияния на действия другого персонажа. Это называется Давлением. Когда Герой (или Злодей) оказывает Давление, он заставляет свою цель либо действовать по своему выбору, либо потратить дополнительный Подъём, если она хочет совершить другое действие.

Во-первых, персонаж, оказывающий Давление, выбирает конкретное действие (“Напасть на меня” или “Убежать” - хорошие примеры). В следующий раз, когда цель Героя решит сделать что-то другое, кроме названного действия, он должен потратить дополнительный Подъём. Как только цель тратит 2 таких Подъёма, он “разрушает заклинание” и может тратить Подъёмы как обычно.

Давление можно использовать как в Действиях, так и в Драматических Последовательностях. Самый простой способ создать Давление – это убедить, запугать, соблазнить и другие подобные навыки, но творческие игроки могут найти способы

использовать любой навык для оказания Давления.

Если кто-то надавил на персонажа, никто другой не может надавить на того же персонажа, пока не разрешится исходная ситуация.

Злодеи могут оказывать одинаковое Давление на всех Героев в сцене за 1 Подъём и Очко Опасности. Злодей может использовать давление, чтобы сказать: "Все вы, бегите", или "Все вы, нападете на меня", или "Все вы спасете эту беспомощную жертву." Все, что ему нужно сделать, это потратить Подъём и Очко Опасности. В противном случае Злодеи обычно используют давление.

Очки Героя

Все Герои начинают каждую игру с одним Очком Героя, специальным ресурсом, который они могут использовать, чтобы делать удивительные вещи. Игроки могут использовать Очки Героя различными способами: активировать специальные способности, получить Бонусные Кости или спасти другого персонажа от безвременной кончины.

Получение Очков Героя

Герой получает Очко Героя, когда:

- Либо он, либо GM активирует Гордыню Героя.
- Он решает сказать: "Мой Герой терпит неудачу." Игрок не бросает кости и не может тратить Подъёмы, чтобы преодолеть Последствия и произвести другие эффекты.
- Его Герой действует так, как описано в его Причудах. Игрок может заработать только 1 Очко Героя за сессию за одну Причуду.
- GM покупает любые неиспользованные кости, которые не являются частью Подъёма. За каждый кубик, который GM выбирает для покупки таким образом, вы получаете 1 Очко Героя...и он получает 1 Очко Опасности.

Использование Очков Героя

Игроки могут использовать Очки Героя для следующих преимуществ:

- Добавить один бонусный d10 к броску перед Риском. Игрок может потратить

несколько Очков Героя таким образом на один Риск.

- Добавить три бонусных d10 к броску другого Героя перед Риском. Это означает, что первый Герой каким-то образом помогает второму, даже если это только моральная поддержка; Герой может принимать помощь только от одного Героя одновременно.
- Активировать специальную способность на своем листе персонажа. Игрок может потратить несколько Очков Героя на различные специальные способности на один Риск.
- Предпринять действия, находясь в беспомощном состоянии. Игрок может потратить несколько Подъёмов на это действие, как если бы он не был беспомощен.

Очки Опасности

У GM тоже есть пул очков: Очки Опасности. GM начинает каждую игру с 1 Очком Опасности за каждого Героя. Таким образом, если кампания состоит из 5 Героев, которые играют, GM начинает каждую сессию с 5 Очками Опасности.

Использование Очков Опасности

GM может использовать Очки Опасности из своего пула, чтобы:

- Увеличить общую сумму, необходимую для Подъёма, на 5 для Риска или Раунда. Это влияет на всех героев в сцене.
- Добавить два кубика в пул кубиков любого Злодея.
- Активировать специальную способность Отряда Миньонов.
- Активировать специальную способность Злодея.
- Убить. Если Герой становится беспомощным, Злодей может потратить Очко Опасности, чтобы убить этого персонажа.

GM может потратить дополнительные Очки Опасности, чтобы добавить несколько кубиков в пул костей Злодея, но не может потратить несколько Очков Опасности на любой другой вариант, например, увеличить общую сумму Подъёмов на 10 или убить сразу двух Героев.

Последовательность Действий

Если только один Герой рискует одновременно, GM нужно справиться только с этим Риском и перейти к следующему Риску. Но когда задействовано несколько героев, или, когда Герой сталкивается со Злодеем, или, когда все их действия важны все сразу и идёт счёт на секунды, это может быть время для Последовательности Действий.

Бой на мечах - это Последовательность Действий. Побег с горящего корабля с драгоценным артефактом Сирнет - это Последовательность Действий. Высадка на вражеский корабль в открытом море - это Последовательность Действий.

Мы делим Последовательность Действий на Раунды. Раунд длится ровно столько, сколько нужно GM. Во время Раунда каждый персонаж получает возможность совершать Действия. Действие - это одна активность, приводящая к одному результату.

Шаг 1: Подход

Все объявляют о подходе к раунду. GM говорит каждому игроку, какую Черту + Навык использовать для своего Риска. Так же, как и обычный Риск, все игроки собирают пул костей из своих Черт, Навыков и других факторов.

Шаг 2: Последствия и Возможности

Выслушав подходы, GM говорит всем, каковы Последствия и Возможности, если таковые имеются, и когда эти Последствия или Возможности возникают. Некоторые Возможности и Последствия имеют временные ограничения. Об этом мы еще поговорим ниже.

Шаг 3: Бросок и Подъём

Все игроки делают бросок одновременно, подсчитывают свои Подъёмы и сообщают GM, что они сделали.

Шаг 4: Действия

Игрок с наибольшим количеством Подъёмов описывает действия своего Героя и тратит один или несколько Подъёмов на это действие (см. "Шаг 6: Использование Подъёмов" на стр. 2). Чем больше Подъёмов он тратит на действие, тем больше эффект.

После того, как первое действие разрешится, персонаж с наибольшим количеством Подъёмов в этот момент совершает следующее действие. Это может быть тот же самый персонаж или другой персонаж, но кто бы это ни был, персонаж с наибольшим количеством Подъёмов всегда совершает следующее действие. Если два Героя связаны, они решают, кто из них будет следующим. Злодеи всегда действуют первыми, когда связаны с Героями.

Шаг 5: Конец Раунда

Когда у игрока заканчиваются Подъёмы, Герой больше не может совершать действия во время раунда. Он должен ждать, пока все игроки и GM не потратят все свои Подъёмы на действия.

Когда у всех игроков закончились Подъёмы, GM определяет, нужна ли еще Последовательность Действий. Если да, то Последовательность Действий продолжается. Вернитесь к Шагу 1: повторите шаги еще раз. Если игроки разрешили сцену, Последовательность Действий закончена.

Временные Границы

Некоторые Последствия и Возможности имеют Временные Ограничения: у игроков есть ограниченное количество времени, чтобы преодолеть Последствия или Возможности. После того, как это время проходит, герои больше не имеют возможности преодолеть их.

Например, GM мог бы сказать: "Вам нужно убраться с этого горящего корабля, прежде чем взорвется пороховая комната. А пороховая комната взорвется в 2 часа ночи, и каждый получит по 5 ранений." Это означает, что как только у всех героев будет меньше 2 Подъёмов, пороховая комната взорвется, и каждый получит 5 Ран. GM устанавливает эти временные рамки, когда описывает Последствия и Возможности.

Использование нескольких Подъёмов для одного действия

Когда игрок объявляет Действие для Последовательности Действий, он тратит 1 Подъём, чтобы выполнить это действие. Это может быть преодоление Риска, отрицание Последствий, использование Возможности или, возможно, забота о какой-то другой

опасности, возникшей в ходе Последовательности Действий. Игроки могут потратить более 1 Подъёма на одно действие.

Иногда два Героя, или Герой и Злодей, хотят одного и того же, или каждый из них будет иметь Действие, которое противостоит другому. Тот, кто тратит больше всего на свое Действие, получает его, исключая всех остальных. Однако Подъёмы, потраченные на преодоление Риска, должны быть потрачены в одном действии—вы не можете потратить 1 Подъём, чтобы сделать свое действие, а затем решить потратить второй, чтобы усилить его позже. Все или ничего.

Раны И Драматические Раны

Раны представляют собой физические повреждения, хотя и незначительные. Драматические Раны гораздо серьезнее, что очевидно. По мере того, как ваш Герой получает Раны и Драматические Раны, он получает бонусы.

Причинение Ранений

Нанесение Ран другому персонажу – это Риск. Вы объявляете свой подход, собираете кости и делаете Подъём. Потратьте 1 Подъём, чтобы нанести противнику 1 рану. Вы можете потратить дополнительные Подъёмы, чтобы нанести дополнительные раны: 1 рана на Подъём.

Во Избежание Ранения

Когда вы сталкиваетесь со Злодеем или Героем в бою, он может потратить Подъёмы, чтобы непосредственно нанести раны вашему герою вне последствий. Вы можете избежать этих ран, немедленно потратив Подъёмы – один на один, вне обычного порядка действий - и сказав, что ваш Герой делает, чтобы избежать ранений.

Огнестрельное оружие

Пистолет или мушкет в руках Героя или Злодея представляет серьезную опасность. Огнестрельное оружие относительно легко использовать, и его последствия разрушительны. (Миньоны, конечно, наносят только свой обычный урон, независимо от того, какое оружие они используют.)

Любой человек, застреленный из огнестрельного оружия Героем или Злодеем,

получает 1 Драматическую Рану в дополнение ко всем другим нормальным эффектам от нападения. Если вы стреляете в другого персонажа из огнестрельного оружия, используя 2 Подъёма, этот персонаж получает 2 Раны и 1 Драматическую Рану. Цель не может использовать Подъёмы, чтобы свести на нет Драматическую Рану от огнестрельного оружия; он может быть в состоянии минимизировать ущерб, но он не может увернуться от пули.

Хорошая новость заключается в том, что для перезарядки пистолета требуется 5 Подъёмов.

Принимая Раны Другого Героя

Прежде чем другой персонаж получит раны, вы можете использовать свои собственные Подъёмы, чтобы получить раны вместо этого. Это "прыжки на пути" травмы. Игрок может предложить сделать это “не по порядку”, другими словами, не когда настанет его очередь тратить Подъёмы.

Обязательно объясните, как вы это делаете, соответствующим образом.

Лечение Ран

В конце сцены, когда у героев есть несколько минут, чтобы перевести дух и перегруппироваться, все раны исцеляются. Драматические Раны остаются до конца эпизода или до тех пор, пока Героям не удастся справиться с ними в ходе игры. Обычное исцеление, такое как посещение врача, не является мгновенным излечением и не обходится дешево, требуя нескольких часов непрерывного лечения, чтобы залечить одну драматическую рану.

Магическое исцеление с помощью магии или артефактов встречается редко и не может быть куплено. По крайней мере, не деньгам...

Беспомощный

Большинство героев могут получить только четыре драматических ранения, хотя некоторые преимущества или другие способности позволяют некоторым Героям получить больше. Как только ваш Герой получает максимальное количество драматических ран, которые он может принять, ваш Герой становится Беспомощным.

Беспомощный персонаж лежит ничком и не может подняться на ноги. Беспомощный персонаж все еще может бросить кости для Риска, но должен потратить Очко Героя, чтобы совершить действие. Если Герой хочет совершить более одного действия, он должен потратить несколько Очков Героя.

Злодей может убить беспомощного Героя, потратив Очко Опасности и объявив убийство своим действием: "Я убиваю этого персонажа." - Злодей тратит все оставшиеся Подъёмы. Его действие разрешается в конце раунда, после всех других действий.

В ответ Злодею, объявившему о своих намерениях, любой Герой может немедленно потратить все свои Подъёмы (а также Очко Героя), чтобы спасти беспомощного Героя. Он может предпринять это действие, даже если это не его очередь. Игрок описывает, как он достигает жертвы и останавливает убийство. Беспомощный персонаж теперь находится в безопасности до конца сцены или до тех пор, пока его спаситель не станет беспомощным; ни один Злодей не может совершить еще одно убийство против этого Героя.

Если Злодей пытается совершить убийство вне последовательности действий, Герой все равно может потратить Очко Героя, чтобы остановить убийство, но это единственное действие, которое он может предпринять.

Драматическая Последовательность

Если Последовательность Действий - это порыв яростной активности, длящийся всего несколько секунд, то Драматическая Последовательность - это полная противоположность. Решая, какой тип сцены вы используете, спросите себя, является ли важность сцены в непосредственной физической опасности (сцена действия) или нарастающем напряжении (драматическая сцена).

Драматические Последовательности имеют тенденцию двигаться медленнее, чем Последовательность Действий. У героев обычно есть больше времени для принятия решений, но эти решения так же важны, как и те, которые были сделаны в Последовательности Действий, а иногда даже более важны.

Действие или Драма?

Самое большое различие между Последовательностями Действия и Драмы заключается в их темпе. Последовательность Действий опасна, потому что вы можете быть застрелены, или заколоты, или сожжены заживо. Ваш адреналин зашкаливает.

Драматическая Последовательность опасна, потому что вам нужно принимать решения о том, что говорить, кому доверять, как тратить свои ресурсы и что для вас важно. Последовательность Действий происходит быстро и инстинктивно; Драматическая Последовательность напряженная и интеллектуальная. Разница между ними заключается не только в том, что одна сцена быстрая, а другая медленная. Темп также меняется, потому что ставки разные. Когда вы переходите от сцены борьбы с мечом против Злодея к сцене ухаживания за потенциальным супругом, все еще существует напряжение и риск неудачи, он просто принимает другую форму. Драматическая Последовательность может превратиться в Последовательность Действий, и наоборот. Риск в Драматической Последовательности - это длительный гамбит с длительными последствиями.

Шаг 1: Подход

ГМ говорит каждому игроку, каковы обстоятельства Последовательности в общих чертах и чего они могут ожидать. Описание включает в себя масштаб Последовательности, любые опасности, о которых знают герои, и как долго эта Последовательность продлится. Все эти факты не высечены на камне, и все может измениться по мере развития Последовательности.

Каждый игрок объявляет свой Подход к Последовательности. Ваш Подход - это общая стратегия для работы со сложными Последствиями сцены. Каждый подход представляет собой комбинацию Черта + Навык (с соответствующими бонусными кубиками).

Шаг 2: Сбор Костей

Так же, как и при обычном Риске, все игроки собирают пул костей из Черт, Навыков и прочего.

Шаг 3: Бросок и Подъём

Все игроки бросают Кости одновременно и считают Подъёмы.

Игроки говорят GM свои результаты.

Шаг 4: Действия

GM излагает последовательность действий, описывая детали, представляя проблемы и обстоятельства. Герои тратят свои Подъёмы на преодоление трудностей, достижение целей или принятие мер по изменению своих обстоятельств. Нет строгой

последовательности событий или действий в Драматической Последовательности — вещи гораздо более текучи и податливы, чем процедурные и прямые при Последовательности Действий. Игроки тратят Подъёмы на то, чтобы Действовать, использовать Возможности и избегать Последствий, точно так же, как при Последовательности Действий.

Без Подъёмов

Если у игрока заканчиваются Подъёмы, он больше не делает броска. Он может продолжать участвовать в Драматической Последовательности, но больше не может тратить Подъёмы на достижение эффекта или преодоление трудностей. В конце концов, у него больше нет Подъёмов для использования.

Дуэль

Любой негодяй с улицы может зарубить мечом. Такой человек может быть известен как лучший меч в труппах, самый ловкий солдат в полку или самый опасный в команде пиратов. Дуэлянт разобрал бы его на части, даже не вспотев.

Изучение Искусства Владения Мечом

Когда вы приобретаете Преимущество Академия Дуэлянтов, вы изучаете Дуэльный Стил. В Основной Книге перечислены все Дуэльные Стили. Это руководство делится основными манёврами, которые знают все дуэлянты.

Манёвры

Посещение любой Академии Дуэлянтов дает доступ ко всем манёврам, определенным способом владения оружием, которые остаются неизменными в разных Стилях. В дополнение к этим манёврам Дуэлянт также получает доступ к Бонусу Стиля, уникальному Преимуществу, основанному на его обучении.

Чтобы выполнить Манёвр, потратьте Подъём на свое Действие. Дуэлянт может выполнить один, и только один, Маневр на каждом из своих Действий. Дуэлянт все еще может потратить несколько

Подъёмов, чтобы выполнить несколько Манёвров в рамках Последовательности Действий как отдельные Действия.

Кроме того, Дуэлянт никогда не сможет выполнить один и тот же Манёвр в последовательных Действиях (вы не можете выполнить Режущий Удар, а затем на следующем Действии снова выполнить Режущий Удар). Дуэлянт может выполнить Манёвр дважды в одном и том же раунде Последовательности Действий, но между повторными Манёврами должен быть дополнительный Манёвр (или не дуэльное Действие).

Режущий Удар

Основной маневр, используемый для атаки, но такой, что даже самый одаренный уличный головорез хотел бы овладеть им. Когда вы выполняете Режущий Удар, нанесите количество ран, равное вашему Рангу в Оружии.

Парирование

Искусство ставить свое оружие между собой и раной. Выполняйте парирование, чтобы предотвратить количество Ранений, равное вашему Рангу в Оружии. Вы можете активировать Парирование только на своем Действии, следующим

сразу же после Манёвра, нанёсшего вам Рану.

Финт

Позёрство и позиционирование таким образом, что ваш противник потерял бдительность или попытался заблокировать атаку, которая никогда не случится. Когда вы выполняете Финт, вы наносите одно Ранение — если ваша цель уже получала ранения в этом Раунде, она получает еще одно Ранение.

Выпад

Безрассудный и порой отчаянный Манёвр, но способный немедленно положить конец конфликту. Когда вы выполняете Выпад, потратьте все свои Подъёмы. Вы наносите количество Ранений, равное вашему Рангу в Оружии, плюс Подъёмы, которые вы тратите. Этих Ран нельзя избежать или предотвратить.

Удар

Заставляете противника потерять равновесие – с помощью гарды или

сжатого кулака – чтобы сделать его следующую атаку менее эффективной. Когда вы выполняете Удар, нанесите одну Рану; в следующий раз, когда ваша цель наносит Раны в этом раунде, она наносит на одну Рану меньше за каждый Ранг, который у вас есть в Оружии.

Рипост

Неудача в освоении Рипост привела к тому, что больше, чем из-за любого другого Манёвра, студентов не смогли закончить свою Академию. Когда вы выполняете Рипост, вы предотвращаете количество Ран, равное вашему Рангу в Оружии, и наносите количество Ран, равное вашему Рангу в Оружии. Вы можете выполнить Рипост только на своем Действии сразу же после действия Манёвра, который вызвал Раны, которые вы предотвращаете. Дуэлянт может выполнить этот Манёвр только один раз за Раунд.

Корабельные Сражения

Битва на корабле - это такая же Последовательность Действий, как и любая другая. Корабельная вахта высматривает врага в подзорную трубу, вахтенный офицер вызывает командиров, а GM спрашивает игроков о Подходе Героев. Последовательность имеет Последствия и Возможности для Героев. Когда игроки используют все свои Подъёмы, GM определяет, продолжать ли Последовательность Действий.

Дополнительную информацию о Кораблях смотрите в Главе 7 Основной книги правил, стр. 241.

Шаг 1: Подход

Как и в обычной Последовательности Действий, игроки описывают свой Подход к Раунду. Для игроков, которые не знакомы с морскими боями, вот несколько советов:

Стрельба из Пушек: Герои могут стрелять из пушек по вражескому кораблю, надеясь повредить его достаточно, чтобы потопить, заставить его сдаться или поломать его достаточно для абордажа.

Команда на Паруса: "Поднять парус" дает Героям возможность увести Корабль из зоны досягаемости вражеских пушек и абордажных крюков.

Трюмная команда: трюмная команда остается внизу, делает ремонт корабля во время боя, латает дыры и следит, чтобы он не затонул.

Команда доктора: Герой может помочь корабельному врачу (если он у него есть) справиться с раненым экипажем.

Абордажная группа: корабли должны подойти достаточно близко для захвата, но как только они это сделают, моряки смогут встретиться лицом к лицу.

Шаг 2: Последствия и Возможности

Определив ваши действия, GM говорит вам о Последствиях и Возможностях.

В большинстве случаев Последствия столкновения с вражеским кораблем - это Раны от пушек. Но ваш собственный Корабль может принимать Удары и Критические Удары – эквивалент Ран и Драматических Ран Героя. Вы можете потратить Подъёмы, чтобы предотвратить их. Вражеский Корабль также может целиться в ключевые части вашего собственного Корабля. Он может стрелять по рулю (то есть Корабль не сможет поворачиваться), целиться в главную мачту кнippелями (то есть Корабль вообще не сможет двигаться) или целиться в экипаж картечью. Если вы не предотвратите эти Последствия, ваш Корабль может потерять маневренность, скорость или ценных членов экипажа, когда выполнятся эти действия.

Между тем, Последовательность может иметь свои Возможности. Вы можете

выстрелить в главную мачту или руль вражеского корабля, занять позицию для **Падочки над Т** или сделать выстрелы по такелажу. Если вы не воспользуетесь этими возможностями, они будут потеряны.

Шаг 3: Сбор Костей

GM говорит вам, какую комбинацию Черт и Навыков следует использовать. Сложите свой Ранг Черты плюс свой Ранг Навыка для вашего пула Рисков. Это количество костей, которые вы бросаете, чтобы преодолеть Риск.

Шаг 4: Бросок и Подъём

После того, как вы сделали бросок, используйте ваши кости, чтобы создать Подъём. Как и при любой другой Последовательности Действий.

Шаг 5: Совершить Подъём

Вы тратите Подъёмы на то, чтобы предпринимать Действия, преодолевать Последствия, пользоваться Возможностями, создавать Возможности для других Героев и Наносить Раны.

Мастер Игры

Игрокам это дается легко. Игрок может отслеживать только одного персонажа. У вас – GM – есть целый мир. Кроме того, вы также являетесь арбитром всех правил, судьёй споров, импровизационным актером и голосами для тысяч. Звучит невероятно? Расслабьтесь, это просто.

Прежде Всего: Подготовка

В то время как игра требует импровизации, другой важный ингредиент для успешной игры – это подготовка.

Ваша Группа

Перед тем, как вы станете GM, найдите минутку, чтобы подумать о своей группе. Знание своей аудитории является одним

из самых важных факторов в развлечениях — и не ошибитесь, ваша работа состоит в том, чтобы развлекать игроков.

Давайте повторим это еще раз.

ВАША ЗАДАЧА РАЗВЛЕКАТЬ ИГРОКОВ

У них есть своя роль в этой работе, но вы должны знать свою группу, что им нравится или не нравится, и самое главное, чего они ожидают. И то, и другое, нужно чтобы вы могли выполнить эти ожидания и изменять их в веселых, болезненных формах.

Правила Стола

У каждой игровой группы есть набор "правил игры", приемлемое и неприемлемое поведение за игровым столом. Вы разрешаете пользоваться мобильными телефонами или ноутбуками? Как насчет рисования или вязания? Будьте прямолинейны и разберитесь с ними. Когда вы все сядете на первой сессии, возьмите распечатку, раздайте ее и прочитайте вслух. Убедись, что все это понимают.

Золотое Правило

В **7-м Море** есть только одно правило.

Золотое Правило: Веселись.

Есть и второе Золотое Правило, но оно применимо только к мастерам игры.

Второе Золотое Правило: Если кому-то не весело, исправьте это.

Не стесняйтесь показывать своим игрокам Второе Правило, если это необходимо. Мы надеемся, что это не понадобится.

Центр Внимания

Подумайте о своей игровой группе как о хоре, а о себе как о режиссере. Пока все поют в гармонии, у вас есть что-то прекрасное. Но почти все хотят иметь возможность петь соло. Выложите перед собой все Истории Героев и внимательно посмотрите на них.

Выясните, какие из них работают вместе, а какие нет. Герои с похожими Историями будут в центре внимания, в то время как другие Герои выступают в качестве актеров поддержки. Затем те, кто выступал в качестве актеров второго плана, получают возможность встать в центре внимания, в то время как первые протягивают им руку помощи, в рассказе основной истории.

Не забудьте объяснить свой метод игрокам. Если вы объясните им, как работает циклическое повествование, они не будут сидеть сложа руки и обеспечивать красочный фон, пока не придет их очередь.

Три Шляпы

Когда вы исполняете роль Мастера Игры, вы на самом деле исполняете три роли: автора, арбитра и рассказчика. Давайте быстро взглянем на каждую из этих шляп и посмотрим, как они сидят.

Шляпа Автора

7-ое Море — это совместная игра для рассказывания историй. Это означает, что все игроки —включая вас, являются авторами истории. Но ни один сюжет не выдерживает контакта с игроками. У них, у всех, свои планы и свои голоса. Ваша задача состоит не в том, чтобы рассказать игрокам историю, а в том, чтобы помочь группе рассказать историю.

Шляпа Рассказчика

Как только игра начинается, GM переключает режимы с автора на рассказчика. Вам нужно описать мир, который вы никогда раньше не видели, и убрать состояние недоверия на нескольких часов подряд. Называть GM импровизационным актером неправильно — актер должен выражать только одного персонажа за раз. GM должен выражать целый мир.

Шляпа Судьи

Когда вы надеваете свою судейскую шляпу, вы должны убедиться, что все получают справедливую встряску от правил игры. Вы разъясняете правила игры и быстро принимаете решения, гарантируя, что темп игры не спадёт, так чтобы появилось возможности отвлечься на свой мобильный телефон.

Хотите больше советов GM?

Хотите узнать больше о ведении игры **7ое Море**? Основная книга правил содержит множество полезной информации о том, как это сделать!

После Игры

Итак, вы только что закончили свою первую сессию, а все еще сидят вокруг, жуя холодную пиццу и допивая

последнюю содовую. Это идеальное время, чтобы получить немного отзывов о вашей игре.

Награды

Первое, что нужно сделать, когда игра заканчивается, это раздать награды, которые игроки заработали. В большинстве случаев это Достижения из Историй, но вы можете выдавать Очки Героя за отличный отыгрыш роли.

Оценка

После того, как игроки закончат со своими Достижениями, уделите минуту или две, чтобы посмотреть, что произошло, что пошло правильно и как исправить то, что пошло не так.

Стили Оценки

Во-первых, поговорите со своими игроками об игре. Задавайте вопросы, о которых они должны подумать:

1. Что было самым запоминающимся моментом?
2. Что бы вы хотели сделать по-другому?

Если вы не чувствуете себя комфортно, задавая эти вопросы публично, отведите игроков в сторону и задайте их индивидуально. Просто убедитесь, что они говорят вам, что им понравилось и что они хотели бы видеть по-другому.

Оценка Истории

Ваши игроки также могут помочь вам спланировать сессию на следующей неделе. Все, что вам нужно сделать, это спросить их об игре и о том, куда, по их мнению, она движется. Спросите их о двусмысленных или загадочных частях сюжета. Отзывы ваших игроков дадут вам варианты, которые вы даже не рассматривали.

Злодеи

Злодеи являются существенным элементом в кампании **7-ого Моря**. Они задают тон игре, показывая Героям цену ставки. Этот раздел подробно описывает, как использовать Злодея в ваших кампаниях, определяет его роль в истории и создать Злодея с нуля, начиная с его прошлого, его мотивов и даже его этики. Мы обсудим, как играть с ним, как вписать его в вашу кампанию и как заставить его появляться именно тогда, когда Герои меньше всего этого ожидают.

Цели и Средства

Герои не считают, что "цель оправдывает средства". Это для Злодеев. Здесь живет философия "два зла не делают добра". Только потому, что Злодей крадет у Героя, это не означает, что Герой может теперь украсть у него.

Убийство в 7-ом Море

Персонажи не погибают случайно в **7-ом Море**. Когда Злодей, Герой-соперник или

Отряд Миньонов побежден, они не просто умирают; они лежат перед вами, беспомощные...и уязвимые.

По большей части убийство беспомощного человека - это неоправданное убийство. Злой поступок, почти при любых обстоятельствах.

Герои не совершают убийств. Никогда.

Но Герои действительно убивают, когда их руки связаны Злодеем и его подручными. Они убивают, когда нет другого способа добиться справедливости, когда они должны покончить с жизнью, чтобы спасти другую. Они убивают, когда нет других вариантов. Но они помнят об этом и часто сожалеют. Для некоторых героев этот акт преследует их до самой могилы.

Носитель Конфликта

Главная роль ваших Злодеев - быть антагонистом. Чтобы обеспечить Героев конфликтом. Изменить их жизнь

действенным и мощным способом. Не просто стоять между Героями и их нуждами и желаниями, а вырвать с корнем жизни Героев и выбросить их в канаву.

Это и есть роль вашего антагониста: создавать конфликты, раздоры и изменения в жизни ваших Героев.

Цели И Мотивы

Никто не занимается злом ради зла — никто.

У каждого Злодея есть свои причины быть презренным, подлым человеком. Ниже приведены некоторые из наиболее распространенных мотивов для актов испорченности и зла. Ваши Злодеи должны сосредоточиться на одном или двух.

Принятие

“Я не хочу править миром в одиночку.”

Злодей, ищущий признания, обычно озабочен своей внешностью и поведением; он не хочет, чтобы слухи о его аморальных поступках дошли до его любовницы. Часто он даже старается изо всех сил, чтобы она думала о нем как можно лучше. Это желание постепенно превращается в потребность в искуплении.

Честолюбие

“Конечно, Пророк проповедовал отказ от амбиций. Он был один на самом верху.”

Злодеям с мотивом амбиций все равно, кто впереди них на социальной лестнице; эти люди будут падать. Желательно с ножом в спине. Честолюбивые злодеи лучше всего, когда они безжалостны.

Порядок

“Кражи. Убийства. Это все вокруг нас. Только сильный человек может навести порядок в этом мире. Человек, не боящийся нарушать закон, чтобы вершить правосудие.”

Вы знаете его имя. Он движется в ночи, расправляясь с мошенниками и воздавая справедливость нечестивым. Вы знаете его имя — но разве он Злодей? Он никого не убивает и поддерживает “дух” закона.

Он делает то, что правильно во имя благородного дела, не так ли?

Злодейство

Злодеи не имеют полных листов персонажа, хотя у них есть несколько общих элементов с Героями. Злодей обладает Тайной (как Добродетелью, так и Гордыней), как и Герой. Они также обладают Преимуществами, такими же, как и Герой. Однако у них нет Навыков, и у них есть только две Черты: **Влияние** и **Сила**. Совокупность этих качеств создает его **Ранг Злодея**.

Этика Злодеев

Прежде чем вы создадите Злодея, вы должны спросить себя “Что мой Злодей готов сделать, чтобы получить то, что он хочет?” Другими словами, вы должны подвергнуть сомнению его этику. Вот три точки зрения, которые следует рассмотреть.

Делает правильные вещи по неправильным причинам

Злодеи часто поступают правильно из корыстных или злых побуждений. Ваш Злодей может быть мотивирован сделать то, что Герои могли бы поддержать... но по ужасным причинам, которые искажают сам акт.

Делает неправильные вещи по правильным причинам

Самый сложный Злодей, которого можно вычислить - это заблуждающийся. Злодей пытается поступить правильно. Однако его пресыщенное чувство правильного и неправильного поставило его по другую сторону баррикад.

Делает неправильные вещи по неправильным причинам

Наконец, у нас есть презренные монстры, которые не заботятся об этике. Это злодеи, которые просто делают неправильные вещи по неправильным причинам. Слишком легко позволить такому злодею выйти из-под контроля. Дайте вашим злодеям мотивы, отличные от “Я зло!” даже если это просто... “потому

что я достаточно умен / дерзок / силен, чтобы выйти сухим из воды.”

Ранги Злодеев

Когда смотришь на Злодеев, их злодейство является хорошим показателем того, насколько они могущественны.

Слабый злодей (гангстер среднего звена или подхалим капитана гвардии) с уровнем Злодейства 5.

Сильный злодей (пугающий капитан наемников или известный убийца) с уровнем Злодейства 10.

Эпический злодей (кровожадный генерал вражеской армии или безумный лидер темного культа) с уровнем Злодейства 15.

Мифический злодей (величайший убийца, которого когда-либо знал мир, или полубог-чемпион, пытающийся захватить власть над миром) с уровнем Злодейства 20.

Сила и Влияние

Сила – это личные способности злодея, интеллект, обаяние, умение владеть мечом, умение пользоваться магией и т. д. Это его индивидуальные способности. Если у него отобрали деньги, политическую власть, головорезов и посадили в комнату с мечом, это то, на что способен Злодей. Сила злодея также определяет, сколько у него преимуществ.

Влияние – это деньги, ресурсы, приспешники Злодея, политическая власть, союзники и т. д. Это его способность изменять мир для достижения своих целей.

Некоторые Злодеи обладают большей Силой, чем Влиянием, и наоборот.

Использование Силы И Влияния

Всякий раз, когда Злодей берёт Риск, он бросает до числа костей, равного его Рангу Злодея. Злодею не нужно объявлять подход; он просто бросает кости и тратит свои Подъёмы, чтобы повлиять (или помешать!) на Героев, наносить Раны и совершать Действия, как и другие Герои.

Обратите внимание, на то что мы сказали "до его Ранга Злодея." Злодей никогда не должен раскрывать свою истинную силу Героям... пока не станет слишком поздно. Также обратите внимание, что Злодей обычно рискует только тогда, когда пытается повлиять на Героев — для большинства других вещей Злодей просто тратит Влияние.

Да, это означает, что Злодей может бросить от 10 до 20 кубиков за один Риск и потратить эти Подъёмы, как ему нравится, без штрафов за Импровизацию. Как герои побеждают таких монументальных врагов?

Так же, как вы едите кита: по одному укусу за раз.

Схватка со злодеем

Герои могут предпринять действия, чтобы подорвать Влияние и Силу Злодея. Когда они это делают, его Злодейский Ранг понижается. Вот как это делается.

Подрыв Влияния

Когда Герой предпринимает не прямые действия против Злодея, этот Герой уменьшает Влияние Злодея. Заметьте, что, если Герои стремятся предпринять такого рода действия против Злодея, они должны иметь представление о том, каким будет общий эффект, если они преуспеют.

Злодейское влияние податливо, постоянно в движении. Оно растёт по мере того, как Злодеи завершают свои планы, нанимают подчиненных, подкупают других, убивают соперников и продвигают свои личные планы. Оно снижается по мере того, как герои срывают заговоры, настраивают против них своих союзников, разоблачают их коррупцию перед населением и грабят их хранилища.

По мере того, как влияние Злодея уменьшается, его пул костей, для всех Рисков, также уменьшается. Злодей бросает только свой текущий Ранг Злодея, когда он Рискует.

Подрыв Силы

Сила Злодея - это его личная способность владеть словами, оружием, Колдовством или чем-то еще. В то время как вы можете

ослабить Злодея, атакуя его Влияние, единственный способ победить его - это встретиться с ним лицом к лицу.

Сила Злодея постоянна. Она редко меняется (если вообще меняется) и действует как мера угрозы Злодея как личности.

Как только Злодей получит раны, равные его Силе, следующая рана, которую он получит, становится Драматической Раной. Таким образом, Злодей с силой 10 может получить 10 ран, но 11-я Рана - это Драматическая Рана.

Когда Злодей получает 4 Драматических Ранения, он побежден и (как и Герой) становится беспомощным. Злодей с силой 10 становится беспомощным, получив 44-ю Рану в Сцене.

Схемы

В то время как Герои бегают по городу, пытаюсь найти способ уничтожить его, Злодей не сидит сложа руки. Он постоянно строит козни, придумывает новые способы увеличить свое Влияние. Он делает это, создавая Схемы.

Схема - это конкретный заговор, преступление, ограбление или подобная деятельность, направленная на увеличение личной власти Злодея. Чтобы создать Схему, Злодей вкладывает в нее свое Влияние. Каждый ранг Влияния, вложенный в Схему, является азартной игрой - злодей фактически ставит на то, что Герои не смогут остановить его на этот раз. Злодей не может использовать Влияние против Героев, пока он вкладывается в Схемы.

Схема - это активный план, а не реактивный. "Не попадаться" - это не схема, потому что Злодей должен пытаться делать это все время. "Продолжать набирать силу" - это не Схема, потому что она не является явной. "Выяснить, кто работает против меня" - это не Схема, потому что она не приводит к действию, но "Убить человека, который остановил мое последнее ограбление" - это хорошая альтернатива.

Если Схема Будет Успешной...

Если Героям не удастся остановить эту Схему, Злодей получает удвоенные Инвестиции. Другими словами, если Злодей вкладывает 4 Влияния в успешную Схему, он получает 8 Влияния обратно.

Если Схема Будет Неуспешной ...

Если Герои срывают Схему Злодея, то Влияние, которое было Вложено в Схему, просто теряется. Авантюра Злодея не окупилась; он потратил влияние и ничего не получил. Другие эффекты внутри Схемы могут привести к тому, что Злодей потеряет дополнительное Влияние — если он послал другого Злодея — второстепенного дуэлянта, например, чтобы выполнить схему, и вы победили его в поединке, главный Злодей теряет Влияние, которое он вложил в своего лакея.

Что Делает Влияние?

Влияние — это валюта Злодея. Именно так он добивается успеха, привлекает к себе на службу приспешников и миньонов, подкупает дворян и местных чиновников и всячески влияет на (видите, почему оно так называется?) мир, получая то, что он хочет.

Вербовка Миньонов и Злодеев

Как GM, вы можете спросить: "Разве я не представляю их все время? Должен ли я тратить каждый раз, когда я что-то делаю?"

Нет

Не все Миньоны отвечают непосредственно Злодею. Если, например, Герои выводят из себя городскую стражу, они не обязательно находятся под контролем Злодея, но они все равно придут за Героями. Но когда Злодей нанимает печально известную Гильдию Убийц Черной Руки, чтобы преследовать Героев, или, когда он подкупает магистрата, чтобы тот объявил Героев разыскиваемыми преступниками, он покупает эту привилегию Влиянием. Вербовка происходит, когда Злодей явно посылает Отряд Миньонов за Героями.

"Вербовка другого Злодея" создает другого Злодея, который отвечает главному Злодею. "Новый Злодей",

который не отвечает им, ничего не стоит ГМ. Вы можете (и должны!) постоянно вводить новых Злодеев. Но если вашему главному Злодею нужны приспешники и лакеи, которые сильнее Отряда Миньонов, он должна заплатить за них Влиянием.

Вся эта наемная помощь позволяет Злодеям построить Злодейскую империю, организацию, которая “инвестирует” влияние Злодея в сомнительных людей, которые работают на Злодея. И любое влияние, полученное этими завербованными миньонами или мелкими Злодеями, переходит к главному Злодею, а не обязательно к миньонам или мелким Злодеям, которые приобрели это Влияние.

Затраты На Влияние

- Нанять или завербовать другого Злодея: 2 за 5 Силы Злодея
- Использовать Отряд Миньонов: 1 на 10 Очков Миньонов
- Убедить союзника Героя предать его: Значение Щегольства Героя
- Найти секретное место: 1
- Побег из Сцены: присутствующая Наивысшая Черта

Что Делает Сила?

Сила — это личные способности Злодея. Это абстракция всех черт и навыков Злодея, упрощенная, чтобы сделать его одновременно более опасным и более легким для управления ГМ. Вам не нужно помнить, сколько Рангов Злодей имеет в каждом Навыке; все, что вам нужно знать, это его Силу.

Однако есть и другие факторы, на которые влияет Сила. У Злодеев есть Преимущества, как и у Героев. Все Злодеи могут иметь 5 Очков Преимущества, плюс дополнительные Очки Преимущества, равные их Силе.

Любые эффекты от Преимуществ, Магии, Дуэльных Стилей или чего-либо подобного, что имеет переменный эффект и зависят не от Ранга Навыка или Черты, а от Силы Злодея. Для таких эффектов Злодеи считаются имеющими Ранг

Навыка или Черты, равный половине их Силы. Например, Злодей с Силой 7 считается имеющим Навык Оружия 4 для Манёвра.

Злодейское Давление

Злодеи могут потратить Подъём и Очко Опасности, чтобы оказать одинаковое Давление на всех Героев в Сцене. Конечно, Герои всегда могут преодолеть Давление, потратив дополнительный Подъём.

Отряд Миньонов

Когда Герои сталкиваются лицом к лицу с противником, который намерен причинить им вред, это не всегда Злодей. У Злодеев есть подчиненные, головорезы, безликие наемники и другие угрозы, которые они используют против Героев. Эти угрозы называются Отрядами Миньонов.

У Отряда Миньонов есть только одна характеристика – Сила, определяемая количеством особей в отряде. Отряд из пяти солдат имеет Силу 5. Отряд из восьми охранников имеет Силу 8. Отряд из десяти убийц имеет Силу 10.

Вовлечение в Бой Отряда Миньонов

Когда ваши игроки вступают в бой с Отрядом Миньонов, выполните следующие Действия:

Шаг 1: Подход

Герои объявляют свой ответ на встречу с Отрядом Миньонов: убегают, прячутся, нападают, в общем, все, что они хотят сделать.

Шаг 2: Сбор Костей

ГМ сообщает каждому Герою соответствующую комбинацию черт и навыков для их подхода и прилагаемых Последствий. Для Отряда Миньонов последствия всегда таково: "Примите количество Ран, равное Силе Отряда."

Шаг 3: Бросок и Подъём

Игроки используют свои Подъёмы, чтобы предпринять действия против Отряда Миньонов, уменьшая Силу Отряда. Каждый Подъём уменьшает Силу Отряда на единицу.

Шаг 4: Очередь Миньонов

Если Отряд Миньонов не был сведен к нулю, они нападают на Героев. Отряд Миньонов наносит количество Ран, равных его нынешней Силе. Таким образом, если Отряд Миньонов с Силой 8 был уменьшен до Силы 3, Герой, стоящий перед Отрядом, получает 3 Раны. Если несколько героев сталкиваются с несколькими Отрядами, ГМ решает, какие Отряды атакуют каких Героев. Отряд должен нанести весь свой урон одному Герою.

Шаг 5: Продолжить?

Если у Отряда Миньонов еще остались Силы, он может продолжить атаку на Героев. Он также может решить сдаться. Скорее всего, нет, но можно ведь надеяться, верно? Вернитесь к Шагу 1 и продолжайте, пока Герои не будут Выведены из строя или Отряд Миньонов не будет разбит.

Отряды Миньонов также могут воспользоваться этой возможностью, чтобы реорганизоваться. Отряды Миньонов с Силой 5 и 3 могли бы объединить свои усилия, чтобы стать одним Отрядом Миньонов с Силой 8, или Отряды Миньонов с Силой 10 мог бы разбиться на два Отряда Миньонов с Силой 5.

Миньоны во время Последовательности Действий

Когда Миньоны нападают на Героев во время Последовательности Действий, Героям приходится бороться как с Миньонами, так и с Последствиями окружающей среды. Например, на корабле во время шторма группа пиратов перелезает через борт и начинает захватывать корабль. ГМ говорит игрокам: "Вы должны иметь дело с Последствием: вы должны потратить 1 Подъем, чтобы шторм не смыл вас за борт."

Количество Отрядов Миньонов

Одновременно может появиться более одного Отряда Миньонов. На самом деле, мы советуем выводить несколько Отрядов Миньонов если Герои очень квалифицированы. Дуэлянты могут легко

разделаться с Отрядами Миньонов, а умные игроки могут найти способы справиться с ними другими способами.

Итак, Мастер Игры, в зависимости от размера и возможностей вашей группы, подумайте, сколько Отрядов Миньонов вы хотите. В конце концов, они приходят группами. Вы всегда можете заказать ещё.

Монстры

Монстры являются обычными существами в фольклоре и легендах Теа. И как только вы узнаете, куда смотреть, вы увидите их повсюду. Под каждым камнем, за каждой изгородью, за каждым углом скрывается какое-то непостижимое существо, которое видит во всем человечестве лишь пищу, ожидающую своего часа.

Создание монстра

Если монстр внушителен и опасен сам по себе, назначьте ему значение Силы, чтобы определить его возможности. Чудовища Злодеи обычно не имеют Влияния и вместо этого используют исключительно Силу. Они также обладают Чудовищными Качествами вместо Преимуществ, способностями, которые позволяют им использовать свои нечеловеческие силы против героев.

Монстр, который, когда-то был человеком (например, вампир или оборотень), имеет все Влияние и Преимущества человеческого Злодея — в дополнение к Чудовищным Качествам, но нечеловеческий зверь (морское существо или гигантская потусторонняя змея, например) имеет только Чудовищные Качества. Нет предела количеству чудовищных Качеств, которыми может обладать монстр.

Если существо охотится большими группами, вы относитесь к нему так же, как к Отряду Миньонов. Обычно Отряд Монстров будет иметь только одно или два Качества, но относитесь к этому скорее, как к руководству, чем как к правилу.

Чудовищные Качества

Основная книга содержит полный список Качеств, которые могут быть даны Монстру. Качество изменяет способ, которым Монстр бросает кости, дает бонусы при определенных обстоятельствах или позволяет GM тратить Очки Опасности на определенные эффекты. Это руководство содержит три качества из полного списка.

Страх

Некоторые Монстры настолько ужасны, что вселяют ужас в сердца простых смертных. Все Риски против такого Монстра теряют 1 кость за каждый Ранг Страх, которым обладает Монстр. Некоторые Добродетели - Утешение и Смелый - и Колдовство – Хексенверк или Очарование - могут помочь Героям победить таких врагов.

Стихийный

Это существо необузданной стихийной мощи, вроде демона, чья кровь буквально кипит в его жилах, или голодного призрака зимы, который может заморозить человека одним прикосновением. Выберите элемент, такой как огонь, лед, молния и т. д. Если этот Монстр является Злодеем, когда Монстр подвергается воздействию этого элемента или использует этот элемент для нападения на Героев, он бросает 5 дополнительных кубиков в любом Риске. Если это Отряд Монстров, то он наносит удвоенные Раны при использовании своей стихии. Любые Раны, которые могут быть нанесены стихией Монстра (например, если Герой бросает масло на огненного монстра и поджигает его), игнорируются.

Страшный

На это чудовище страшно смотреть. Монстр получает Ранг Страх, плюс дополнительный Ранг Страх за 5 Сил. Потратьте Очко Опасности, чтобы удвоить Ранг Страх Монстра на 1 Раунд.

Мощный

Грубая физическая сила в распоряжении того, чьим единственным желанием является разрушение. Этот Монстр легко может поднять и унести лошадь, а может, и больше. Потратьте Очко Опасности, чтобы удвоить количество Ран, нанесенных монстром после успешной атаки на Героя.

Изменяемость

Лучшие охотники никогда не дают понять своей жертве, что за ними охотятся, пока не становится слишком поздно. Потратьте Очко Опасности, чтобы этот Монстр принял новую форму. Новая форма совершенно неотличима от того, что она имитирует, за исключением специфической вещи, которую определяет GM. Например, у конкретного Монстра всегда могут быть кошачьи глаза или змеиные клыки.

Щупальце

Возможно, гигантский осьминог или кальмар, или более “обычное” существо, которое пострадало от рук темной магии или запрещенных научных экспериментов, это существо имеет мощные Щупальца, которые делают его большей угрозой, чем это было бы в противном случае. На каждые 5 Силы у этого существа есть Щупальце. Щупальца всегда равны Силе 5 и могут быть уничтожены, нанесением одной Драматической Раны.

Истории Мастер Игры

История Мастер Игры двигают всю игру вперед. Мы опишем четыре типа Историй Мастера Игры ниже, но не рассматривайте это как исчерпывающий список. Не

стесняйтесь писать Истории практически для каждого аспекта ваших игр. Во-первых, вот краткое руководство по

разделению элементов Историй Мастера Игры.

Общие Элементы Истории

В Историях часто встречаются одни и те же элементы. У каждого есть Начало, Цель и ряд Шагов. Чтобы начать писать любую Историю, вы должны дать ей краткое название, которое будет служить концептуальным напоминанием о том, что вы хотите увидеть в Истории. Как только у вас есть хорошее имя, вы определяете Цель Истории.

Цели

Цель Истории - это также и её окончание. Цель - специфическое действие, которое Герои должны предпринять, чтобы закончить Историю. Вы должны знать, без сомнения, когда ваша История будет завершена.

Запишите в нескольких словах, что нужно сделать Героям. Вам не нужно определять каждую мельчайшую деталь прямо сейчас, просто широкий спектр того, что Герои должны выполнить. Однако это должен быть предмет, требующий принятия мер. После того, как вы знаете, чего вы хотите от Героев, вам нужно понять, как туда попасть.

Цели должны быть гибкими, способными изменяться настолько, чтобы они никогда не становились недостижимыми. Если вы понимаете, что Цель, которую вы изначально поставили, стала недостижимой, вы должны просто сменить Цель, чтобы помочь игре двигаться. Никогда не наказывайте игроков за невыполненную Цель. Напишите следующий Шаг и продолжайте идти, даже если он кажется вам не последовательным.

Цель Истории Мастера Игры не имеет привязанной к ней награды. Вознаграждение за историю Мастера Игры оставляется на усмотрение отдельных игроков, хотя Мастер Игры может предложить вероятное продвижение для завершённой истории.

Шаги

Знание Цели помогает узнать финал, но дорога, ведущая туда, - это то место, где

Герои проводят большую часть своего времени. Вот тут-то и начинаются Шаги. Когда вы создаете новую Историю, вам нужно определить, что является первым Шагом. Как и Цель, каждый Шаг должен быть достижимым. Однако, в отличие от Целей, они могут быть такими подробными и конкретными, как вам нравится.

Истории, которые пишет Мастер Игры, должны иметь следующие несколько Шагов. Фокус в том, чтобы начать с конкретного и стать расплывчатым, так чтобы прояснить новый Шаг, только когда предыдущий почти завершен.

Напишите короткое предложение, которое объявляет следующее, что нужно сделать Героям, чтобы продвинуть Историю. Опять же, это должно быть окончательное действие. Затем напишите следующий Шаг, но постарайтесь быть немного шире предыдущего. Оставьте себе место для корректировки Шагов, прежде чем они станут текущим Шагом в Истории.

Если в ходе Истории вы осознаете, что группа должна сделать что-то, прежде чем сделать следующий Шаг, добавьте новый Шаг в Историю. Не вытаскивайте ковер из-под игроков и не меняйте текущий Шаг, над которым они работают, но добавьте свой следующий Шаг, как только вы его определите.

Если текущий Шаг по какой-то причине становится недостижимым, вычеркните его из списка и напишите новый Шаг, заменив потерянный.

Наконец, когда вы рассказываете игрокам о Шагах, только расскажите им о следующем Шаге в вашей Истории. Им не нужно видеть смутные планы в двух-трех Шагах дальше по дороге. Держите их сосредоточенными на текущей задаче, и пока вы знаете направление вашего повествования, вы должны избегать проблем.

Награды

Истории Мастера Игры предлагают те же награды, что и Истории Героев. Когда История Мастера Игры завершена, игроки, которые завершили Шаги Истории, получают возможность выбрать

продвижение, как если бы они завершили Историю Героя с аналогичным количеством Шагов.

Тип Историй

Как упоминалось ранее, есть четыре распространенных типа Историй, которые Мастер Игры может написать. Два главных разбиты временем, третий – это новый взгляд на написание историй, похожих на Истории Героев, а четвертый – это совершенно другой зверь.

Сезонная История

Сезонная История – это История, которая происходит в течение нескольких игровых сессий. Это долгосрочные Истории, которые записываются на Листе Героя игрока.

Хотя это означает, что все пишут одно и то же, это помогает игроку отслеживать общую картину.

Мастер Игры должны стремиться выполнить хотя бы один Шаг в Сезонной Истории каждую игровую сессию, чтобы поддерживать движение. Хотя это не такое уж и трудное правило.

В Сезонной Истории должно, почти всегда, быть пять Шагов Истории. Эпизодическая История из четырех Шагов может происходить время от времени, но Сезонные Истории никогда не должны состоять из трех или менее Шагов.

История Эпизода

Эпизод – это История, которая происходит в течение одной игровой сессии. Это краткосрочные Истории, и их можно отслеживать на Карточке Истории для всех Игроков. Поскольку эти Истории будут закончены за одну сессию, игрокам не нужно будет сильно запоминать.

Мастера Игры должны стремиться выполнить хотя бы один шаг в Истории Эпизода за каждый час или два игровой сессии. Однако, если игроки отвлекаются на рассказы о Героях, персонажах или сеансах, не навязывайте им Историю Эпизода. Пока герои предпринимают Шаги, чтобы разрешить Историю, считайте сессию успешной.

Если вы не закончите Историю Эпизода за одну игровую сессию, не паникуйте. Эта история только что стала состоять из двух (или более) частей. Добавьте “Часть 1 ” к концу названия Истории и отделите оставшиеся шаги в Часть 2.

Эпизодические Истории должны быть длиной в два-три Шага. Иногда может произойти одноэтапная История, но будьте осторожны, потому что существует только ограниченное число возможных вознаграждений за один Шаг. Избегайте делать эпизодические Истории с четырьмя или пятью Шагами.

История Персонажа

История Персонажа – это та История, которая помогает Героям узнать больше или достичь цели для персонажа, не являющегося Героем. Истории персонажей могут длиться от одной сессии до нескольких сессий, возможно, даже охватывая несколько сезонов. Как они отслеживаются, зависит от группы. Если некоторые игроки больше заинтересованы в конкретной истории персонажа, они могут рассмотреть возможность добавления истории в свой Лист Героя. Для других историй может быть достаточно одной Карточки Истории, чтобы напомнить группе о затянувшейся Истории.

Нет хорошего руководства для того как, медленно или быстро, Мастер Игры должен провести Историю Персонажа. Они просто должны прогрессировать со скоростью интереса к персонажу.

Истории Персонажей могут быть от одного до пяти Шагов длиной. Истории Персонажей – отличное место для быстрых маленьких Шагов, но они также могут быть использованы для рассказа более сложных предысторий NPC. Используйте интерес игроков в качестве индикатора того, как долго должна продолжаться История Персонажа.

Ретроактивная история

Ретроактивная история – это та, которая происходит после действия. Иногда игра будет идти сама по себе, и только после того, как все закончат играть, Мастер Игры оглядываясь назад, заметит, что он

полностью забросил Историю. Когда это происходит, вы пишете ретроактивную историю. Ретроактивные истории всегда пишутся после окончания игровой сессии и обычно вознаграждаются в начале следующей сессии.

Самое большое отличие Ретроактивной Истории состоит в том, что вы уже знаете цель и Шаги еще до того, как начнете писать. Вспомните, чего достигли герои в игровой сессии, и отметьте это как цель. Затем пробежитесь по каждой сцене и сделайте заметки о том, что там совершили герои.

Это должно дать вам примерный список Шагов.

Ретроактивные Истории должны вознаграждать игроков с той же скоростью, что и Эпизодическая История, но с уклоном в меньшую сторону. Ретроактивные Истории часто могут быть одно или двухэтапными Историями, редко трехэтапными Историями, если все действительно идет хорошо.

Порочность

Это игра о Героях. Однако бывают моменты, когда Герой испытывает искушение совершить поступок, который не является героическим. На самом деле это Злодеяние. Когда это происходит, Герой получает Очко Порочности (или просто “Порочности”).

Герой зарабатывает Порочность, когда совершает злое действие. И под “злом” мы подразумеваем несколько вещей.

Причинение Ненужных Страданий

Если Герой намеренно причиняет другому персонажу ненужную боль, это злой поступок. Герои не мучают. Герои могут запугивать и угрожать, но никогда не пытаться. Это стоит Очков Порочности. На шаг ближе к тому, чтобы стать Злодеем.

Бездействие

Если другой персонаж находится в смертельной опасности, и Герой может спасти его без какого-либо риска для себя, и решает не делать этого, это злой поступок. Злодеи не заботятся о беспомощных и нуждающихся.

Злые Поступки

В первый раз, когда Герой совершает **Злой Поступок**, он зарабатывает Очко Порочности.

Во второй раз, когда Герой совершает Злой Поступок, он получает 2 Очка Порочности в общей сложности три (1 для первого плюс 2 для второго).

В третий раз? 3 Очка Порочности в общей сложности шесть (1 для первого плюс 2 для второго плюс 3 для третьего).

В четвертый раз? 4 Очка Порочности в общей сложности 10. (1 для первого плюс 2 для второго плюс 3 для третьего плюс 4 для четвертого).

GM должен *всегда-всегда-всегда* предупреждать игрока, прежде чем давать ему Очко Порочности. “Ты уверен, что хочешь, чтобы твой Герой сделал это?”

GM является окончательным арбитром того, кто получает Очко Порочности. Никаких споров. Никаких жалоб. Если GM дает справедливое предупреждение, игрокам лучше тщательно обдумать свои следующие действия.

Потеря Благости

Всякий раз, когда Герой получает Порочность, GM бросает 1d10. Если результат равен или меньше текущих Очков Порочности то, Герой превращается в Злодея. Он становится NPC, контролируемым GM.

Учитывая, как получают Очки Порочности, четвертый Злой Поступок – ваш последний в качестве Героя.

Искушение

Герой может искупить свою вину, сжигая зло в своем прошлом. Для этого он должен посвятить себя Истории Искупления. История Искупления должна закончиться тем, что он совершил значительное доброе дело. Это может быть бескорыстный акт героизма, важная жертва или какой-то другой благородный жест.

История должна состоять из 5 шагов, и Герой не может завершить любую другую Историю, пока активна История

Искупления. По завершении Герой может удалить 1 Очко Порочности.

У Вас Все Получится.

Многовато, не правда ли? Но не волнуйтесь. Вы всё поняли. Я знаю, что это так. Я уверен в вас. У вас есть куча друзей, готовых помочь и поддержать. У вас есть эта книга. У вас есть целая куча поклонников **7-го Моря** в интернете, готовых предложить вам совет.

Быть ГМ – это тяжелая работа. Но это еще и благодарная работа. Когда вы это делаете, это действительно похоже на то, чтобы быть волшебником. Наблюдая за реакцией игроков. Реагирующих на вещи, которых не существует.

Да, я возвращаюсь к этому, потому что это важно.

Не беспокойся о вещах, которые вы испортите. Скорее всего, ваши игроки этого не заметят. А если и так, то они готовы это игнорировать. Просто продолжай двигаться.

У вас все будет хорошо.