

Генератор поселений и лагерей для настольной ролевой игры в антураже S.T.A.L.K.E.R.

Вступление

Давайте договоримся сразу: сама идея такого генератора не моя. Я встретил что-то подобное в сети какое-то время назад и просто адаптировал его под свои нужды. Уже не помню что именно и где именно, но у меня есть подозрение, что это как-то связано с играми Fria Ligan, но это не точно. Если кто-то готов подтолкнуть мою память в нужном направлении — можно оставить комментарий. А теперь к сути...

Бросок

При помощи данного генератора можно создать, как и следует из названия, лагерь или поселение для настольной ролевой игры в антураже вселенной S.T.A.L.K.E.R. и подобных сеттингах. Для этого достаточно сделать всего один бросок семи шестигранных костей (они ведь наверняка у вас есть, если вы читаете данный текст) и подсчитать количество выпавших чисел — единиц, двоек, троек и так далее. Чем-то похоже на покер на костях, если вам доводилось играть в него.

Каждому значению мы присвоим определенное свойство или аспект описания интересующего нас явления (как вы поймете по мере чтения, создавать таким образом можно не только поселения и не только для постапокалиптических сеттингов). Количество этих значений будет означать выраженность или проявленность данного аспекта.

Результат

Если какой-либо результат не выпадает вовсе, то ведущему нет особой необходимости акцентировать на этом внимание игроков. Это свойство либо отсутствует (если это является нормой), либо присутствует ровно в том количестве и качестве, как и обычно.

Результат выпавший всего один раз дает нам определенный факт — просто деталь описания. Не более.

Пара говорит нам о какой-то неприятности или особенности. Это уже не норма.

Тройка — это угроза. Теперь все серьезно. Влияние этого свойства настолько сильно, что может создать серьезные проблемы. Персонажам следует быть осторожнее.

Каре (четыре повторяющихся значения) — это катастрофа. Все очень серьезно, очень плохо.

Если есть возможность, следует делать ноги не откладывая в долгий ящик, иначе в ящик может сыграть кто-то из персонажей. А может быть и все. Зависит от кровожадности ведущего.

Значения

Их будет ровно шесть. Хотя никто не мешает вам использовать например восьмигранные кости вместо шестигранных. Лично я так не делал и ничего не могу сказать по этому поводу. Скорее всего вероятность выпадения троек и каре при этом будет значительно ниже.

Единицы будут у нас означать людей. Двойки — монстров или тварей.

Тройки — аномалии. Куда же без них?

Четверки — ресурсы.

Пятерки — интриги.

Шестерки — непостижимую Зону. Да, именно с большой буквы.

Я предлагаю варианты из приведенного списка, но вы вполне можете изменить его, как вам угодно. Если какой-то пункт не подходит к вашей игре — просто замените его на более подходящий. Если интриги — это не то, что вам нужно — можете вписать вместо них путешествия или что угодно еще. Генератор будет все так же выполнять свои функции.

Теперь более подробно

1 — факт, просто немного информации — какой-то особый человек или небольшая группа. Например, гость из другого лагеря, путешественник или просто большая шишка. Это не проблема и не угроза — помните об этом, создавая описание.

11 — неприятность — например, кто-то пропал, ушел и не вернулся. Можно бы помочь, если есть желание, но по большому счету, мир не перевернется, если персонажи не станут вмешиваться. Зона — опасное место и это не самое худшее, что может произойти с человеком.

111 — угроза — вот тут уже все серьезно. Существует угроза и ее источником являются люди. Скорее всего это вооруженный конфликт или что-то подобное.

1111 — катастрофа — война на уничтожение. Если все будет идти так и дальше, то скорее всего этот лагерь перестанет существовать, а вместе с ним и все, кто в нем находится.

2 — пусть это будет группа монстров объявившаяся неподалеку или что-то необычное в их поведении. Еще раз напоминаю — это просто

факт. Он не должен представлять угрозу для кого-либо.

22 — это нарастание агрессии. Монстры уже могут напасть на отряд или каким-то иным способом доставить проблем. Не обязательно персонажам игроков.

222 — серьезная угроза со стороны монстров. Постоянные нападения, исчезают люди, обнаруживаются трупы... Это не та ситуация, на которую можно закрыть глаза.

2222 — приближается орда и она сметет все, что встанет у нее на пути. Выживет лишь тот, кто уйдет с дороги или забьется в безопасную щель.

3 — что-то необычное происходит поблизости. Пока угрозы нет, но бдительность не помешает.

33 — а вот это уже опасно. Аномалия может стать причиной проблем, если не проявить осторожность.

333 — часть лагеря захвачена аномалиями. Часть строений больше не используется. Перемещаться по лагерю следует как по минному полю.

3333 — это ловушка и люди не знают как из нее выбраться. Пространственная аномалия захватила это место, и похоже, что персонажи теперь тоже находятся внутри нее.

4 — в лагере есть неплохой торговец/ремесленник. Можно пополнить запасы, привести в порядок снаряжение.

44 — местному мастеру нужно что-то для работы. Или кто-то что-то потерял. Можно и помочь, а можно не помогать.

444 — с ресурсами беда: кто-то проник на склад и все вынес, небольшой караван с оружием/продовольствием/медикаментами не дошел до лагеря и т. п.

4444 — лагерь почти разрушен, укрыться негде, ресурсов нет. Ближайший выброс убьет любого, кто останется здесь. Укрепления не защитят даже от козы.

5 — атмосфера недоверия. Нужно проявить бдительность и не стоит рассчитывать на радушие.

55 — всюду обман и кто-то совсем недавно стал его жертвой. Возможно следующие — очередная группа пришельцев (персонажи игроков).

555 — это ловушка! Персонажи игроков оказались вовлечены в интригу, которая может закончиться очень плохо.

5555 — вам доводилось сидеть на пороховой бочке? А находиться между молотом и наковальней. Вот это как раз та ситуация.

6 — Дыхание зоны. Необъяснимые странности...

66 - ...которые могут представляют опасность...

666 - ...и возможно смертельную...

6666 - ...для самой ткани реальности!

Заключение

Примерно вот так это может выглядеть. А может и иначе. Как видите, главным преимуществом данного инструмента является компактность — всего один бросок и у вас достаточно информации для описания новой локации. Ведущему все еще придется немного поработать головой, что бы сложить разрозненные данные в готовый образ. Но это особенность роли ведущего.

И еще пара слов

Тем же примерно способом можно создать например сектор Зоны, какой-то фрагмент карты. Просто присваиваем ему набор характеристик (растительность, строения, ресурсы, заражение, аномалии, монстры) и делаем бросок.

Если вам недостаточно такой детализации для целого сектора — ее всегда можно увеличить. Например сделать один бросок на описание сектора (рельеф, растительность, постройки, еда и вода, хабар, люди), а второй — на угрозы (заражение, аномалии, люди, монстры и т. п.). В целом, думаю, принцип работы инструмента понятен и вы вполне сможете им воспользоваться при желании.

Если кому-то он показался интересным — пользуйтесь. Если есть желание поделиться мнением — вперед. Если кто расскажет мне и остальным читателям, где я мог почерпнуть эту идею — плюс в карму.