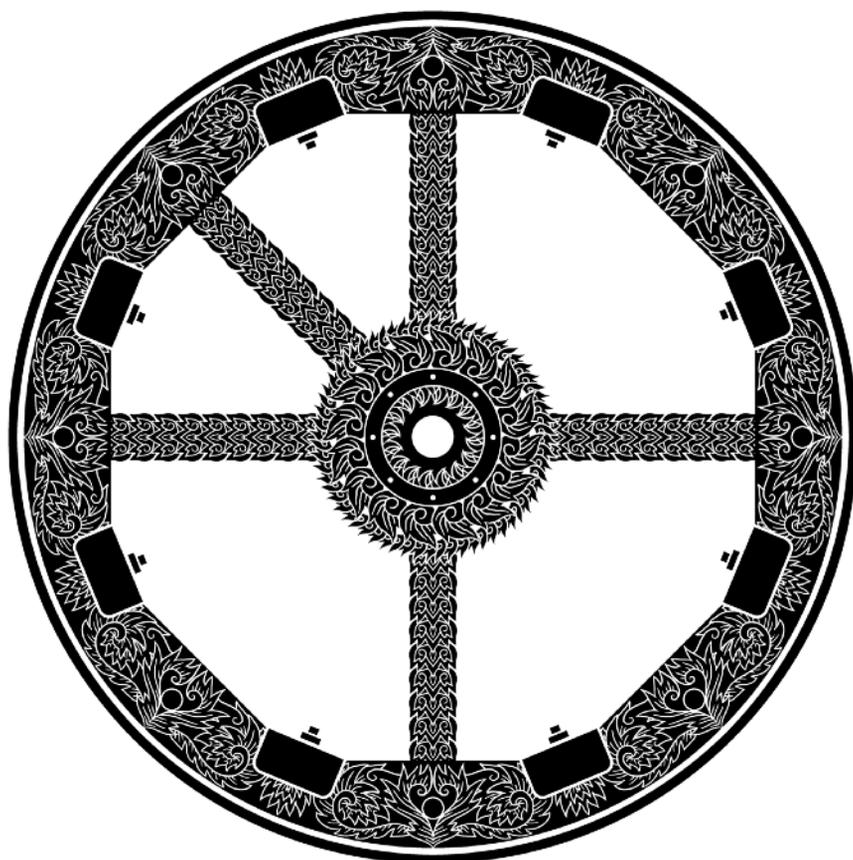




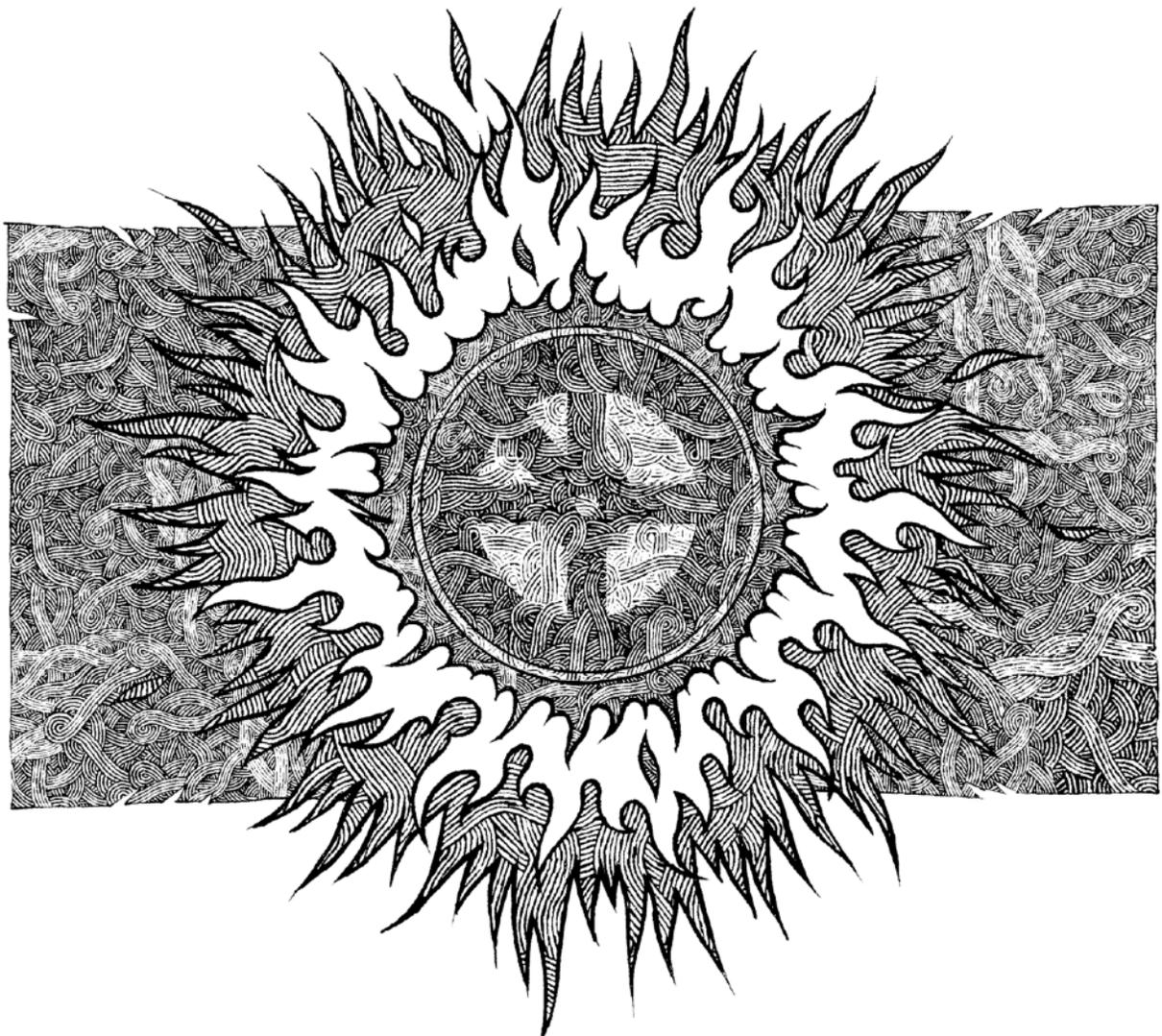
# *the* *Burning Wheel*



Пособие Дебютанта

# ВНИМАНИЕ

Данное пособие представляет собой минимальный набор правил для новых игроков перед первой сессией в Burning Wheel. Информация в пособии подобрана и скомпонована по моему субъективному представлению о самом необходимом минимуме перед стартом. Одни механики и термины изложены не полностью, тогда как другие, напротив, детализированы подробнее, чем в оригинале. Это обусловлено моей главной задачей - максимально быстро подготовить новичков к их первой сессии.



Burning Wheel is a trademark (TM) of Luke Crane. The five-spoked wheel logo is a trademark of Luke Crane.  
The Burning Wheel is © 2019 Luke Crane.

Burning Wheel, это самая захватывающая и серьёзная настольная ролевая игра из тех, что я встречал. Одна из её важных черт, это глубокие, выверенные почти двадцатью годами сессий правила, требующие прозрачного понимания всеми участниками процесса. Без понимания устройства Колеса и принципов его движения игра не взлетает и походит на репетицию кислой сценки в школьном театре. Ну а как по-другому в системе, где правит манифест “If it’s not in the rules, it’s not in the game”? И если с Ведущим всё ясно - он читает книгу правил (которая, к слову, написана с претензией на опытность читающего), то как быть с игроками разной степени вовлечённости? Порог входа в игру не мал (BW, прямо скажем, далеко не для каждого), а знакомство, начинающееся с задачи “Прочтите и осознайте 75 страниц базиса!” отталкивает многих новичков, чей энтузиазм со старта часто оставляет желать лучшего.

Я долго искал какой-нибудь quick\_rules.pdf для своих игроков и кроме выжимки из самой книги правил с теми самыми 75-тью страницами интернет располагает лишь парой вольно написанных “справок”. По моему скромному мнению, ни одна из них не тянет на статус простого Beginner’s Guide. Данное положение дел подтолкнуло меня переварить массу материала (книги, статьи, обзоры, дискуссии на оф.форуме и reddit), выбрать, описать и скомпоновать базовые понятия и механики в пособие, после прочтения которого игрок сможет осознанно сыграть свою первую сессию и получить от неё удовольствие, а случайно зашедший, любопытствующий Ведущий получит фундаментальное представление о природе игры.



Перед тем, как мы перейдём к делу, я хотел бы обозначить пару нюансов:

I. Я не сторонник использования переведённой с оригинала (на любой иной язык) внутриигровой терминологии. В оригинальных терминах лежит добрая половина настроения и я настоятельно рекомендую пользоваться англицизмами. Смею надеяться, все читающие могут запомнить несколько заморских словосочетаний. Однако, отталкиваясь от одной из поставленных передо мной задач “сделать вход в BW комфортным и простым для игроков” и языка, на котором написано это пособие, я постарался подобрать уместный Русский аналог к каждому затронутому термину. Я написал “подобрать”, а не “перевести” т.к. некоторые понятия теряют смысл при дословном переводе (например, в случае с механикой Intent & Task).

II. Буквальное трактование написанного есть гарант понимания сути и ядра игры. К примеру, фраза “в BW персонажи борются за свои убеждения” это не романтизация, а факт - в листах персонажей написаны вполне конкретные убеждения, отстаивая которые, игроки двигают историю вперёд и вознаграждаются.

Пусть ваше Огненное Колесо со ступицей из персонажей, спицами из их убеждений и ободом из жизненных ситуаций катится вперёд движимая Артой и искрящее пламенем из взаимодействия игроков с внутриигровыми механиками.



Антон Белов  
telegram: @antsa169  
<http://kauanmusic.com>

## Пара слов для тех, кто хочет стать Ведущим

Данного пособия не достаточно для ведения Burning Wheel, однако оно поможет сравнить мироздание хорошо знакомой вам игры с мирозданием Горящего Колеса и понять - "а оно мне надо?". Как я говорил ранее - игра очень специфична. Рыцари в блестящих доспехах рубящие толпы гоблинов в жажде наживы и левела для увеличения НР это также далеко от BW, как Южный полюс от Северного. Порог входа достаточно высок, система требует полного понимания и осознания, по меньшей мере, базовых механик (те самые, бесплатные 75 страниц Hub and Spokes) иначе вы рискуете запороть игру и себе (что не так страшно, ведь вы поймёте, что причина фиаско в уровне вашей подготовки) и игрокам (а вот это страшно - первая сессия должна дать вкус BW, раскрыть суть системы и её отличительные черты, иначе вы потеряете игроков или по крайней мере их интерес, восстановить который часто не легко). Поэтому, важно понимать ответственность перед игроками, самой игрой и её авторами, если механика не понята вами - она не взлетит во время сессии от того, что вы откроете книгу и попытаетесь въехать на лету.

Любите игру и своих игроков  
Готовьтесь на все 100%





# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Что такое Burning Wheel и почему мне стоит сыграть?

*Когда мне хочется быстро донести оттенок удовольствия, получаемого от сессий в Burning Wheel, я привожу в пример “Отвратительную Восьмёрку” мистера Тарантино. Синописис этого фильма схож с ознакомительным сценарием в Burning Wheel под названием “Words Remain Below” созданный ещё в 2013-ом. XVI век, несколько персонажей с совершенно разными целями и убеждениями, запертые метелью на постоялом дворе - идеальная формула для раскрытия уникальных сторон BW. Чёрт, я давно сбился со счета запоминая вариации развития сюжета и концовок, которые создавались на сессиях разными группами игроков.*

*Reddit, user: VonMansfeld*

Burning Wheel это система для генерации крутейших историй. Каждый игровой аспект направлен на создание динамичного, управляемого игроками сюжета, завёрнутого в относительно несложные игровые механики, подталкивающие игроков к участию в конфликтах, которые в свою очередь двигают повествование вперёд и постоянно меняют ход событий. “Колесо” держится обособленно от игровых систем, миры которых построены вокруг бесконечных боёв за сокровища и путешествий по опасным территориям в жажде получить level-up.

Сложные социальные обстоятельства, драматический конфликт, кровавые бои, глубоко продуманные жизненные пути персонажей и непосредственное влияние всех игроков на сюжет и его развязку - вот своеобразный ТОП-5 источников удовольствия поклонников этой игры.

Сражайтесь за свои убеждения!



# БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ

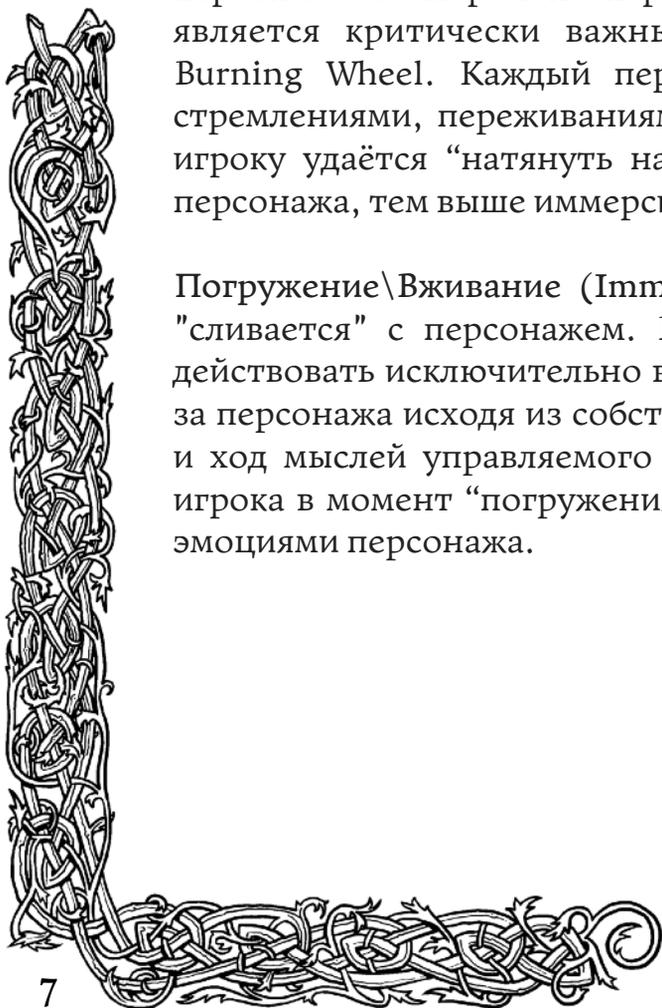
Ведущий (GM/game master) — реальный человек за столом, один из участников игрового процесса, имеющий бóльшую власть над всем сюжетом, чем игроки. Он повествует историю из внутриигрового мира и периодически поворачивает сюжет в зависимости от исхода испытаний, которые проходят игроки.

Игрок (Player) - реальный человек за столом, участник игровой сессии. Его главная задача, это управление и отыгрыш за персонажа.

Персонаж (Character) - вымышленное живое существо (чаще всего человек, но бывает и не очень), управляемое Игроком. Моральные устои и физиологическое устройство существа выписаны на отдельный лист, являющийся основой для поведения персонажа в игровом мире и инструкцией для игрока по отыгрышу.

Отыгрыш (Roleplaying) - следование игроком роли выбранного персонажа с опорой на характеристики его личности. Отыгрыш является критически важным компонентом хорошей сессии в Burning Wheel. Каждый персонаж это личность, с биографией, стремлениями, переживаниями, мыслями и надеждами. Чем лучше игроку удаётся “натянуть на себя” вышеперечисленные атрибуты персонажа, тем выше иммерсивность игровой сессии.

Погружение\Вживание (Immersion) - состояние игрока, когда он “сливается” с персонажем. В данном состоянии игрок старается действовать исключительно в рамках роли - он принимает решения за персонажа исходя из собственной способности понимать мотивы и ход мыслей управляемого существа. Страхи, желания и эмоции игрока в момент “погружения” совпадают с мыслями, желаниями и эмоциями персонажа.



## Кубики (Dice)

Для бросков в игре используются известные всем шестигранные кубики, сокращенно обозначаемые d6. Несколько кубиков обычно указываются как 3D6, 4D6, 5D6, или даже без последней шестёрки (ведь в игре используются только они) - 3D, 4D, 5D и т.д.

## Успех (Success)

Успех, это определённое значение выпавшее на кубике d6. Чаще всего 4,5 или 6.

## Провал (Failure)

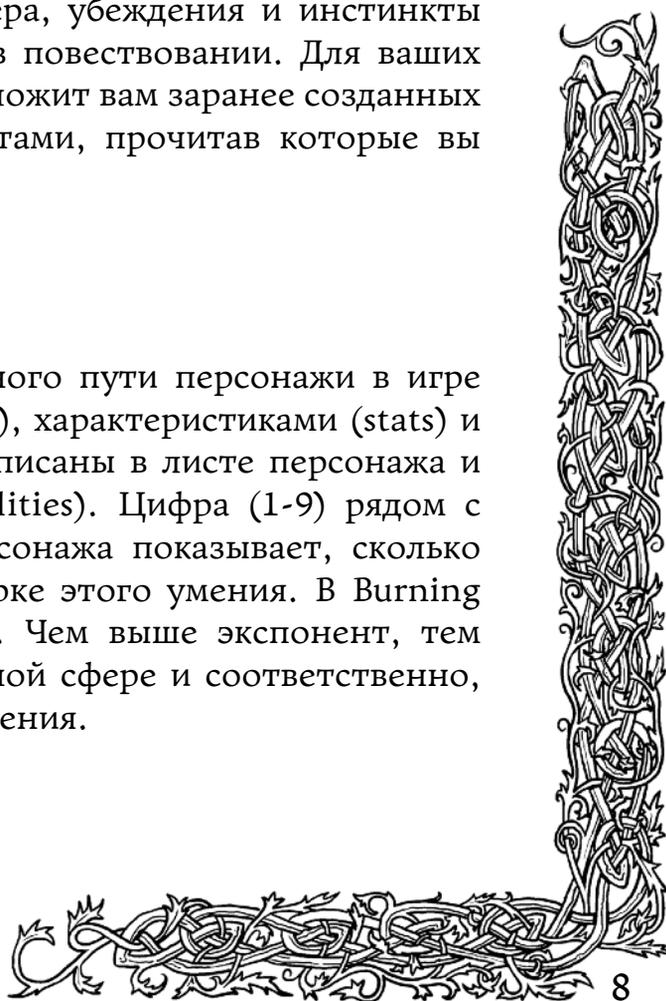
Как и успех, это определённое значение выпавшее на кубике d6. Чаще всего 1,2 или 3.

## Лист персонажа (Character Sheet)

Создание персонажа в BW это увлекательная и долгая процедура, которая по праву является неотъемлемой частью игрового процесса. Умения персонажа, черты его характера, убеждения и инстинкты имеют ключевую и важнейшую роль в повествовании. Для ваших первых игр Ведущий скорее всего предложит вам заранее созданных персонажей с предзаполненными листами, прочитав которые вы сможете оперативно приступить к игре.

## Уровень умений (Exponent)

В зависимости от возраста и жизненного пути персонажи в игре обладают различными навыками (skills), характеристиками (stats) и способностями (attributes), все они записаны в листе персонажа и обобщенно именуется умениями (abilities). Цифра (1-9) рядом с каждым умением в листе вашего персонажа показывает, сколько кубиков вы будете бросать при проверке этого умения. В Burning Wheel эту цифру называют Exponent. Чем выше экспонент, тем лучше умение персонажа в той или иной сфере и соответственно, вероятность успеха в проверке этого умения.



Например: “мой экспонент навыка Взлом - В4”

“А что это за В рядом с цифрой 4?” спросите вы.

## Тон умения (Shade)

Каждый экспонент в листе персонажа пишется с буквой - В, G или W (Black, Grey и White). Это тон умения или проще говоря - рамки успеха в проверках этого умения.

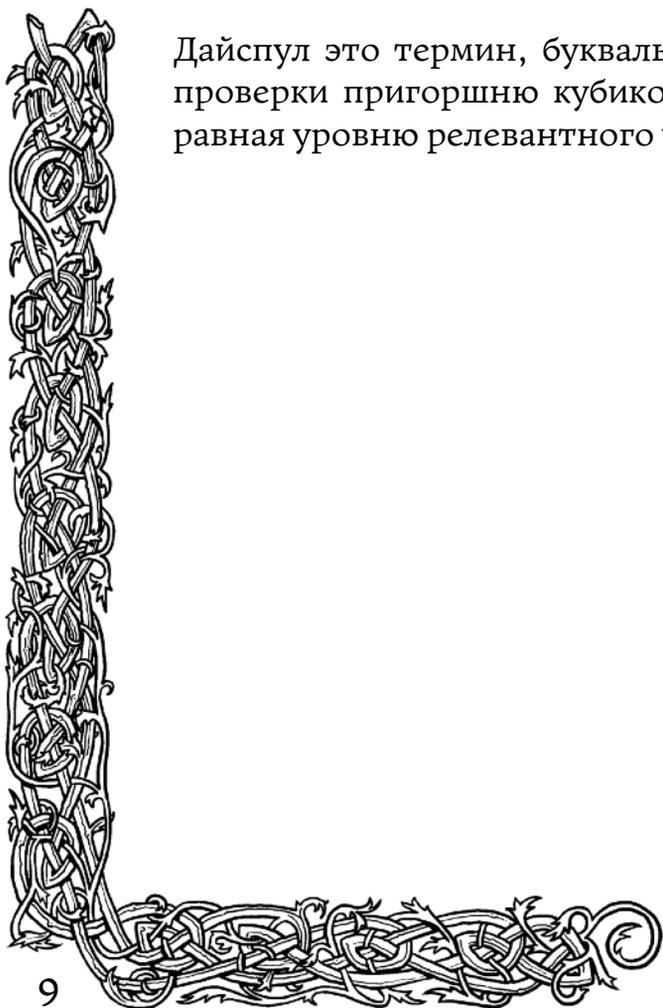
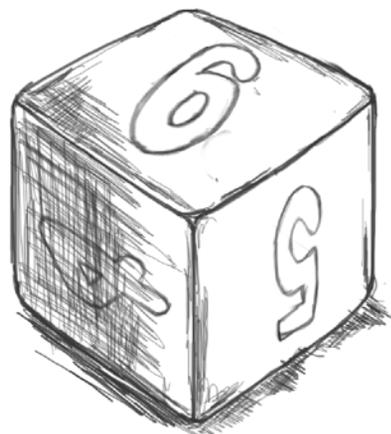
В большинстве случаев успехом на кубике считаются выпавшие 4,5 и 6 (это базовый тон В). По прошествию нескольких сессий игроку, в рамках прогресса его персонажа, будет предложена возможность улучшать тон его умений.

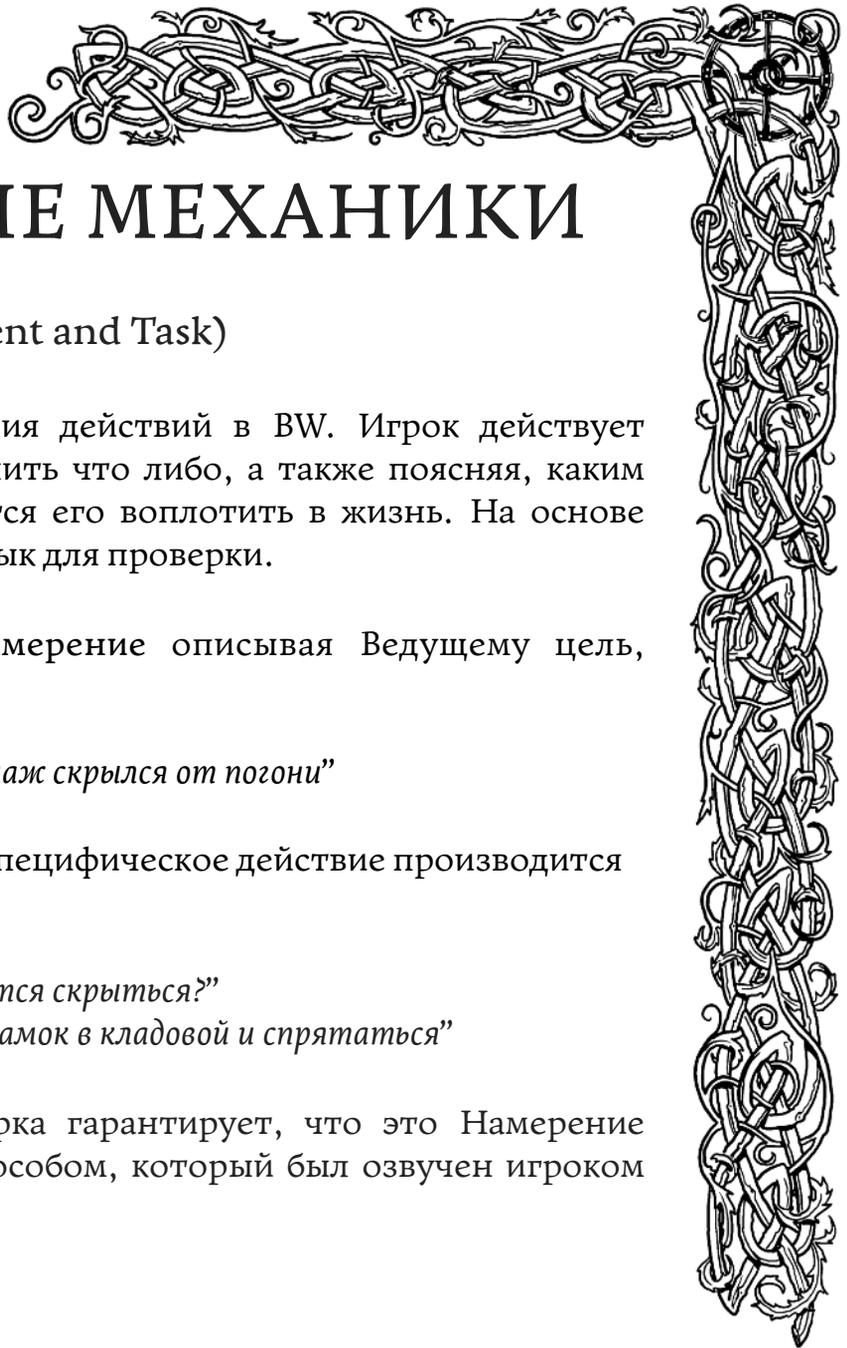
Существует три тона умений:

- black (обычный) - успех на 4,5,6
- grey (героический) - успех на 3,4,5,6
- white (сверхъестественный) - успех на 2,3,4,5,6

## Горсть кубиков (Dicepool)

Дайспул это термин, буквально означающий сформированную для проверки пригоршню кубиков. В Burning Wheel это пригоршня d6 равная уровню релевантного умения.





# ОСНОВНЫЕ МЕХАНИКИ

## Намерение и Способ (Intent and Task)

Это механика для разрешения действий в ВВ. Игрок действует обозначая намерение совершить что либо, а также поясняя, каким способом персонаж собирается его воплотить в жизнь. На основе этих данных подбирается навык для проверки.

Игрок формирует своё Намерение описывая Ведущему цель, которую пытается достичь:

*Игрок: "Я хочу, чтобы мой персонаж скрылся от погони"*

Способ же описывает, какое специфическое действие производится для достижения цели:

*Ведущий: "Как персонаж собирается скрыться?"*

*Игрок: "Он пытается взломать замок в кладовой и спрятаться"*

Успешно пройденная проверка гарантирует, что это Намерение реализовалось точно тем Способом, который был озвучен игроком перед началом проверки.

## Проверка (Test)

Проверка это бросок игроком сформированной горсти кубиков для определения успешности осуществления Намерения персонажа:

1. Игрок озвучивает Намерение и Способ его исполнения
2. Ведущий и игрок выбирают навык для проверки
3. Ведущий озвучивает сложность проверки и цену провала
4. если игрок согласен с условиями, он бросает горсть кубиков

*Ведущий: "Окей, мне кажется, это проверка навыка Взлом, согласен?"*

*Игрок: "Да, логично!"*

*Ведущий: "Ок. Сложность будет 3. Если не пройдёшь - персонажа арестуют"*

*Игрок: "Справедливо! Давай пробовать!"*

## Преграда (Obstacle) и Модификаторы (Modifiers)

Количество успехов для преодоления любой проверки называют Преградой (Obstacle или сокращенно Ob) и исчисляют в цифрах. Модификаторы это позитивные или негативные обстоятельства, которые могут упрощать или усложнять прохождение проверки.

*Чтобы расположить к себе трактирщика, Адаму нужно пройти проверку навыка Обольщение со сложностью Ob 2. Адам смотрит в лист персонажа и находит Экспонент этого навыка. Он равен B4. Также Адаму помогает обстоятельство - перед началом разговора он купил у трактирщика пива (это плюсовой модификатор и он добавит один кубик в дайспул Адама). Итого - у Адама 5 кубиков для этой проверки (5D). Адам совершает бросок, где выпадают две тройки, единица, четвёрка и шестёрка, а значит - у Адама два успеха. Он прошёл проверку.*

### Виды проверок

Основной способ разрешения любого конфликта в Burning Wheel, это прохождение проверки. В связи с тем, что конфликты в игре бывают совершенно разные, существует 4 вида проверок:

#### ▼ Стандартные (Standard): Ведущий задаёт сложность преграды

*Крис пытается приготовить яд  
Используемый навык: Яды - B3  
Дайспул: 3 кубика  
Ведущий задаёт сложность преграды: Ob 1*

#### ▼ Возрастающие (Graduated): чем больше успехов, тем лучше

*Филлип участвует в турнире по метанию копья  
Используемый навык: Копьё - B6  
Дайспул: 6 кубиков  
Чем больше успехов, тем дальше пролетит копьё*



▼ Цепные (Linked): несколько проверок идущие друг за другом для преодоления серии преград.

*Салли пытается пробраться на пристань и отплыть на другой остров*

*Используемый навык для первой проверки: Бесшумность - B4*

*Используемый навык для второй проверки Управление лодкой - B2*

*Ведущий назначает сложность преграды для каждой проверки*

*Дайспул для первой проверки: 4 кубика, а для второй: 2 кубика*

▼ Versus: оппоненты делают проверки подходящих умений, у кого выпало больше успехов, тот и преуспел в своём Намерении.

*Мартин торгуется с продавцом лошади*

*Используемый навык Мартина: Торг - B3*

*Используемый навык продавца: Знатока животных - G4*

*Дайспул Мартина: 3 кубика*

*Дайспул продавца: 4 кубика*

## Будь, что будет (Let It Ride)

Одним из важных аспектов скорости игрового процесса является правило «Let It Ride»: игрок лишь единожды проходит проверку на преодоление конкретной преграды и принимает её результат во всех дальнейших идентичных ситуациях. Он не может пройти проверку заново, пока условия радикально не изменятся. Ни Ведущий, ни игрок не могут требовать повторной проверки без кардинального изменения обстоятельств.

*Самуэль пытается ограбить ювелирную лавку взломав дверь и прокравшись мимо сторожа. Он пытается пройти проверки и проваливает их. С данного момента и до конца сессии Самуэль не может повторить взлом той же лавки пока/если обстоятельства не изменятся (например, сторож лавки отравился и не вышел на работу, а это значит, что Самуэль может попробовать снова действуя шумно и просто выбивая дверь)*



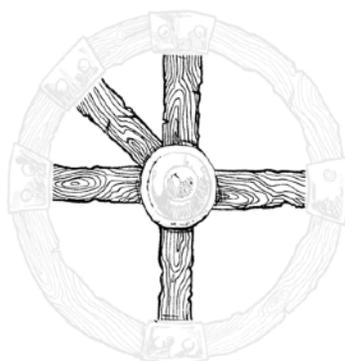


# BITs

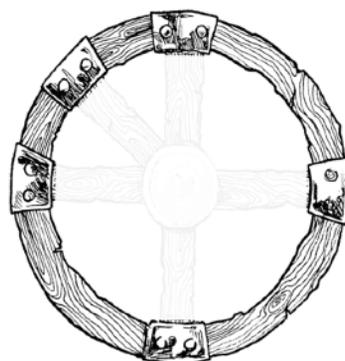
Авторы игры неспроста называют Убеждения, Инстинкты и Черты “спицами” колеса, соединяющими персонажа (ступицу) с самими игровыми механиками системы (ободом). BITs (сокращенно от Beliefs\Instincts\Traits) это двигатель всего сюжета и главный жизненный ориентир для персонажей игроков.



ПЕРСОНАЖ



BITs



МЕХАНИКИ

## Beliefs (Убеждения)

В игре у каждого персонажа есть Убеждения, которые характеризуют его, задают основные цели и стремления. Убеждения являются ориентиром в отыгрыше игроков, а также помогают Ведущему в построении сюжета (например, в формировании специальных испытаний для персонажа).

Допустим у персонажа есть Убеждение: “Мистер Фродо не сможет пройти этот путь в одиночку и я сделаю всё, чтобы сохранить ему жизнь”. Задача Ведущего создать в игре условия, в которых игроку придётся принимать сложные решения, совершать действия и проходить проверки, сражаясь за это Убеждение (а в некоторых случаях и поступаться им). Успешное (или не очень) завершение цели Убеждения (в данном примере - мистер Фродо успешно закончил путешествие и теперь он в безопасности) поощряется наградой в виде Арты (о ней чуть позже).

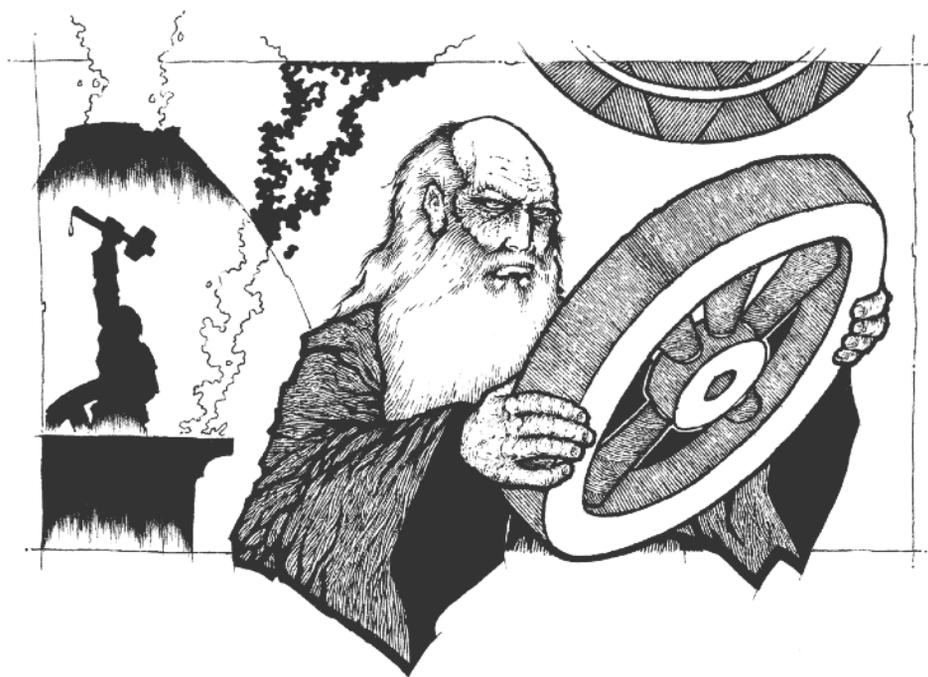
## Instincts (Инстинкты)

Инстинкты описывают то, как персонаж ведёт себя в определённых ситуациях. Сам термин в игре немного расходится с инстинктами в обычной жизни. Они определяют условия и реакцию персонажа в конкретно заданных условиях (некого рода “макросы”). Чаще всего Инстинкты содержат слова типа “Всегда”, “Никогда” или “Если/то”. Например “Я всегда слушаю, что за дверью, перед тем, как открыть её”, “Никогда не преломлю хлеб с гномом”, или “Если чувствую опасность, сразу хватаюсь за меч”.

Реакция описанная в Инстинкте срабатывает как рефлекс. Например, если в персонажа был брошен камень в темноте, то персонажу с Инстинктом “Ловлю всё, что мне бросают” будет дан шанс поймать этот камень, тогда как персонаж без этого Инстинкта ничего не увидит и станет беспомощной жертвой атаки в темноте.

Таким образом, инстинкты позволяют игроку создавать для себя некоторого рода “игромеханические гарантии” определяющие реакцию его персонажа в специфических ситуациях.

*Например, если у персонажа есть Инстинкт “Всегда держу лук наготове”, то в начале боя он сможет совершить выстрел гораздо быстрее, чем персонаж без этого Инстинкта.*



## Traits (Черты)

Черты определяют самые отличительные аспекты персонажа, которые выделяют его среди остальных. Существует три вида Черт, каждая со своими нюансами:

Черты Персонажа (Character traits) выделяют отличительное в его внешнем облике и характере.

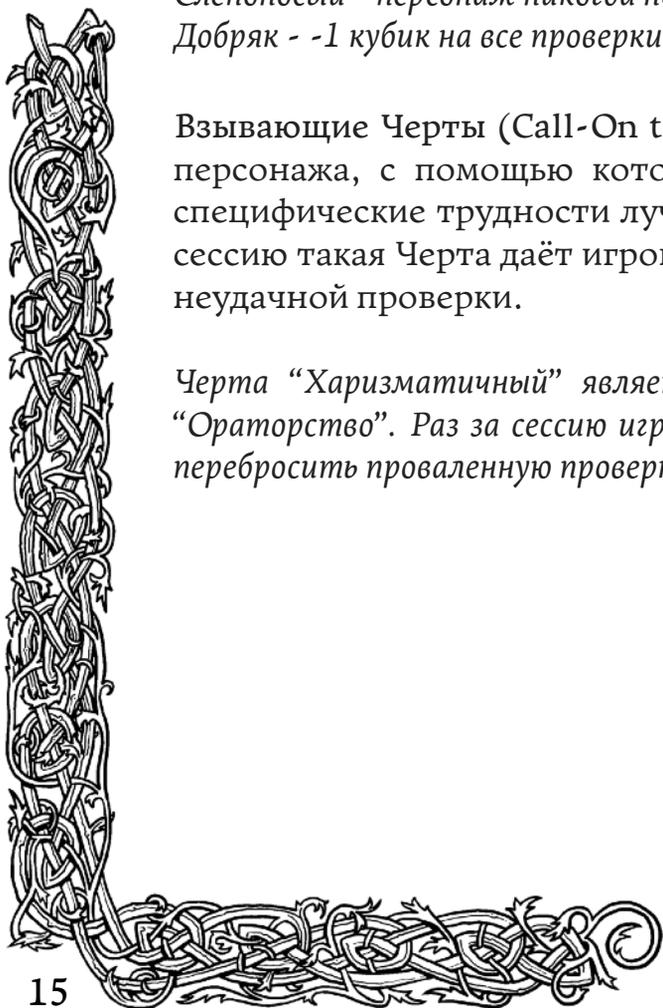
*Если персонаж имеет черту “Напыщенный”, то он напыщенный настолько, что это заметно невооруженным глазом. При чём, сам персонаж может относиться к этому как самозабвенно: “Я благороднее всех в этом городе!”, так и в рамках борьбы с собой: “Все считают меня напыщенным, но я не такой и буду искоренять в себе этот дурной повадок”.*

Черты Модификаторы (Die traits) похожи на Черты Персонажа, они также описывают его отличительные черты, но при этом, в определённых ситуациях влияют на дайспул. Каждая такая Черта даёт новые возможности, преимущества и недостатки добавляя или вычитая количество кубиков во время проверок.

*Меткий стрелок - +1 кубик на все проверки навыков Броски и Лук  
Слепоносый - персонаж никогда не проходит проверки на зловония  
Добряк - -1 кубик на все проверки навыков Торги и Убеждение*

Взывающие Черты (Call-On traits) это особо сильные черты вашего персонажа, с помощью которых он иногда сможет преодолевать специфические трудности лучше, чем другие. Один раз за игровую сессию такая Черта даёт игроку возможность перебросить результат неудачной проверки.

*Черта “Харизматичный” является Взывающей по отношению к навыку “Ораторство”. Раз за сессию игрок может “воззвать” к этой черте, чтобы перебросить проваленную проверку на “Ораторство”.*





# ARTHA & ПРОГРЕСС



Artha (Арта/Артха) - древний санскритский термин, ассоциируемый с понятием человеческой силы и материального благосостояния. В BW игрок награждается очками Артой за взаимодействие персонажа со своими Убеждениями, Инстинктами и Чертами, а также просто за хороший отыгрыш. Существует три вида Арты:

Очки судьбы (Fate) зарабатываются путём действия в соответствии со своими Убеждениями; созданием проблемы для персонажа посредством его Инстинктов; поворотом истории в неожиданное/усложнённое русло с помощью Черт; а также за уместный юмор за игровым столом и просто за использование нужного Навыка “в нужное время, в нужном месте”. Очки судьбы могут быть потрачены на переброс кубиков с выпавшей неудачей в одной конкретно выбранной проверке или для временного игнорирования незначительной травмы.

Очки личности (Persona) можно заработать достигнув конечных целей своих Убеждений, хорошо отыгрывая своего персонажа и драматические моменты истории, а также если по результатам сессии вы будете признаны главным “двигателем” повествования т.е. самым ценным игроком (MVP - most valuable player). Очки личности могут быть потрачены на кучу всякого, но чаще всего ими добавляют кубики к проверкам.

Очки Подвигов (Deeds) зарабатываются за выполнение действий, которые приносят пользу, но противоречат Убеждениям персонажа и в целом, происходят вопреки личной выгоде. Туда же относится помощь в достижении цели чужого Убеждения идя наперекор собственной. Заработок этого типа очков должен дорого обходиться персонажу. Очки можно потратить на одноразовое удваивание Экспонента для проверки или на переброс всех кубиков с неудачей.



После нескольких сессий участвуя в продолжительной кампании игрок получает возможность усовершенствовать Тон почти любого умения на выбор и таким образом, снизить уровень сложности целого класса проверок.

Авторы игры по праву называют Арту движущей силой BW. Посредством Арты все Убеждения, Инстинкты и Черты напрямую связаны с ядром игровой механики и прогрессом персонажей.

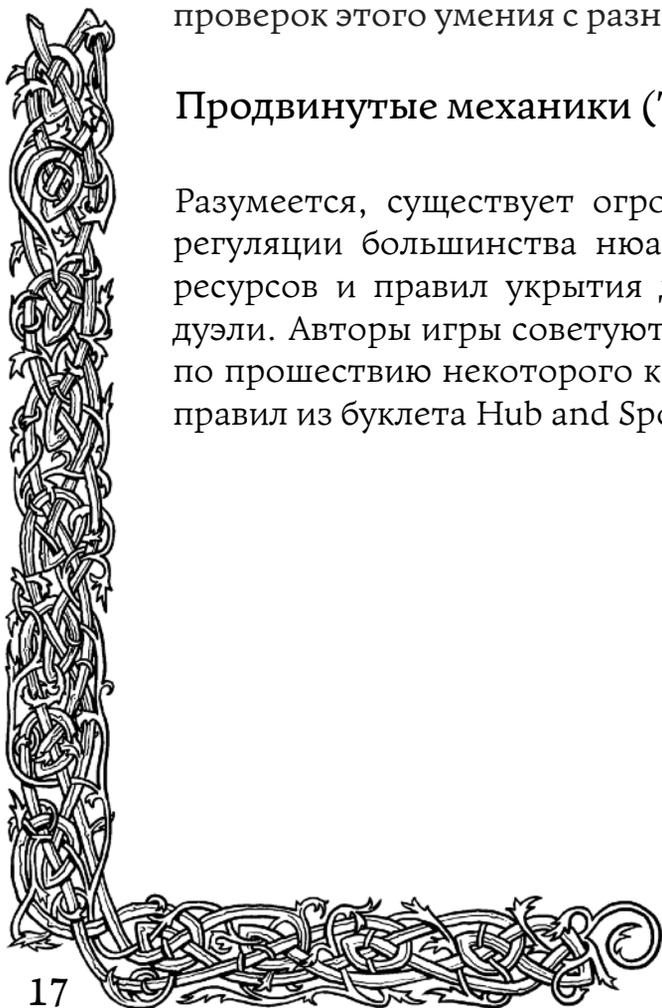
## Прогресс (Advancement)

В BW прогресс персонажа включает в себя улучшение конкретного умения (skill/stat/attribute). В игре нет уровней и опыта. После любой проверки (не важно, закончилась она успехом или провалом) эта проверка принимается в счёт дальнейшего улучшения проверяемого умения и отмечается в листе персонажа.

Проверки градуируют по трём уровням сложности: routine (рутинный), difficult (трудный) и challenging (испытывающий). Эта градация определяется соотношением количества кубиков в дайспуле к сложности преграды. Для усовершенствования конкретного умения нужно совершить определённое количество проверок этого умения с разной сложностью.

## Продвинутые механики (The Rim of the Wheel)

Разумеется, существует огромное количество экстра механик для регуляции большинства нюансов повествования, от менеджмента ресурсов и правил укрытия до нескольких видов боя и словесной дуэли. Авторы игры советуют вводить их в ваши сессии постепенно, по прошествию некоторого количества игр и только после усвоения правил из буклета Hub and Spokes.



# В ЗАВЕРШЕНИЕ

Всё описанное выше и составляет ядро системы Burning Wheel. Игроки смотрят на Убеждения, Черты и Инстинкты формируя Намерения и Задачи для прохождения проверок, которые помогают им улучшать умения своего персонажа чтобы двигать повествование вперёд. Они награждаются Артой, которая посредством прогресса навыков помогает преуспевать в будущих испытаниях.

Если вы планируете стать Игроком в BW и вы прочли данное пособие - вы готовы к своей первой сессии! Ведущий поможет вам в любой затруднительной ситуации и подберёт для неё подходящую игровую механику. Однако, важно знать - BW поощряет умелых игроков, чьи знания системы не отличаются от глубины знаний Ведущего. Система щедро вознаграждает за это ускоренным темпом происходящего и незабываемыми внутриигровыми ситуациями.

Если вы планируете стать Ведущим в BW, я надеюсь, данное пособие хоть сколько-нибудь прояснило вам основные ценности системы и подтолкнуло к дальнейшему изучению. Рекомендую внимательно прочесть многократно упомянутый выше Hub and Spokes, подобрать подходящий ознакомительный сценарий и отправиться в первое внутриигровое путешествие. Words Remain Below или Twilight in the Duchy Verdorben отлично подойдут для старта, если вы предпочитаете кооперативные приключения без противостояний между игроками. Сценарии The Sword и The Gift будут хорошо встречены игроками, любящими конфликты на стыке интересов персонажей.