

d20 Modern: Современные подземелья и драконы

Автор:

Петр Тюленев

Зайдите в книжный магазин. Загляните в программу телепередач или в расписание сеансов кинотеатра. Посмотрите на ассортимент компьютерных игр. При всем кажущемся разнообразии жанров в нынешней массовой культуре можно выделить три основных сюжетных направления: фэнтези с разной степенью удаления от истории, фантастику с разной степенью удаления от науки и современность с разной степенью удаления от реальности. Последнее направление включает в себя массу разнообразных жанров и вариаций: от боевиков и любовных романов до шпионских и детективных историй, включая хроники преступного мира, саги о пришельцах, вампирах и супергероях, а также сверхъестественный ужас. Короче говоря, современность в массовой культуре, каким бы странным это ни казалось, — поле непаханое и море разливанное.

Редкий читатель нашей рубрики в “Игромании” не слышал о компании Wizards of the Coast. На всякий случай познакомлю: Wizards, они же WotC — один из столпов нынешней индустрии некомпьютерных игр, среди брендов которого — самая первая коллекционная карточная игра в мире Magic: The Gathering, самая первая настольная ролевая игра в мире Dungeons & Dragons, а также многочисленные менее известные игры по “Звездным войнам”, “Гарри Поттеру”, “Симпсонам” и пр. В 1999 году WotC издала третью редакцию правил фэнтезийной ролевой игры D&D, положив этим начало системе открытой игровой лицензии (Open Gaming License). Смысл OGL состоит в том, что любой отдельно взятый индивид, как физический, так и юридический, имеет право, не опасаясь никакого судебного преследования со стороны WotC, создавать, публиковать и распространять игровые продукты, совместимые с базовой механикой третьей из D&D (которая получила название d20 System и характеристику универсальной) или основанные на ней. OGL послужила неплохим стимулятором рынка настолок, и первыми, кто этим воспользовался, были, конечно, сами Wizards. Несколько модифицировав базовую d20 System, они в 2000 году запустили в продажу Star Wars RPG, благодарно принятую миллионными армиями любителей космической фантастики. Наконец, 2002 год стал для WotC временем покорения третьего из обозначенных нами направлений в массовой культуре — не мудрствуя лукаво, настольную ролевую игру по современности назвали d20 Modern.

Взгляд снаружи

Подобно тому, как театр начинается с вешалки, первое впечатление от книги создает ее внешний вид. Основная книга правил (Core Rulebook) d20 Modern — традиционный для ролевых игр от WotC том формата А4 в твердом переплете с полноцветной печатью на качественной глянцевой бумаге. Довольно удачно выбрана серо-бордовая цветовая гамма. Иллюстрации по исполнению близки к классической американской комиксовой манере, что также является хорошим решением для современной игры. Впрочем, общую картину несколько портит отсутствие единого стиля — книгу иллюстрировало полтора десятка художников, поэтому даже “образцовые” персонажи не всегда похожи сами на себя.

Немаловажной составляющей базовых книг правил является вступление, где объясняется сама суть настольных ролевых игр. В d20 Modern это вступление, написанное особенно подробно, явно ориентировано на абсолютных новичков в области ролевых игр. Очевидно, WotC рассчитывают, что “Модерн” станет первой ролевой игрой для многих игроков — что еще раз показывает нам популярность современной темы в массовой культуре.

Герои нашего времени

Поскольку основной d20-игрой являются, конечно, Dungeons & Dragons, в нашем обзоре мы постоянно будем проводить параллели между этой ролевой игрой и d20 Modern. Из этого же проистекают основные плюсы и минусы “Модерна”. С одной стороны, уже знакомые с d20 System игроки обнаружат в “Модерне” много известного, и им потребуется минимум усилий,

чтобы начать в него играть. Кроме того, громадное количество дополнений и приложений, созданных для D&D, может быть с незначительными модификациями использовано в “Модерне”. С другой стороны, у создателей d20 Modern наверняка был большой соблазн механически перенести игровые принципы “Подземелий и драконов” в антураж современности, что привело бы к появлению очередной вариации D&D, но никак не самостоятельного продукта. Насколько авторы поддались этому соблазну, мы увидим на протяжении нашего обзора.

Игровая механика “Модерна” основана на понятиях, общих для всех d20-игр. Основные характеристики персонажа включают в себя атрибуты (классическая шестерка: *сила, ловкость, телосложение, интеллект, мудрость, харизма*), умения (которые можно развивать) и навыки (которые не развиваются: навык есть или его нет). Прочие знакомые понятия — бонусы атаки (как ближней, так и дальней), класс защиты, три вида спас-бросков. Каждый персонаж принадлежит к тому или иному классу, определяющему его развитие по уровням. Подход создателей “Модерна” к классам и есть самое первое отличие от D&D, бросающееся в глаза.

В D&D класс довольно строго определяет основную направленность персонажа. Выбор класса может ограничиваться расой или мировоззрением, кроме того, мультиклассовые персонажи (принадлежащие одновременно к двум и более классам), как правило, продвигаются в своем развитии медленнее, чем придерживающиеся одного класса. d20 Modern снимает все эти ограничения. Все персонажи — люди, обладающие потенциально равными возможностями. Мировоззрения как такового нет (там, где в силу заимствований из D&D мировоззрение имеет значение, оно заменено простым выбором между добром и злом). Базовых классов шесть, и каждый из них соответствует одному атрибуту. Вот они: *сильный герой, быстрый герой, крепкий герой, умный герой, посвященный герой и харизматический герой*. При этом персонажу вовсе не обязательно обладать, например, высоким интеллектом, чтобы быть Умным героем. Выбор класса может в определенной степени компенсировать низкое значение соответствующего атрибута.

Понятное дело, что в таких условиях для создания интересных и многосторонних персонажей мультикласс просто необходим. Он и поощряется — прежде всего, отсутствием штрафов за выбор новых классов. Кроме того, развитие каждого из классов расписано только до 10 уровня — для сравнения, в D&D по умолчанию можно развивать персонажей до 20 уровня, после чего начинается так называемая эпическая кампания, дающая возможности для дальнейшего совершенствования.

Кроме шести базовых классов, персонажам доступно двенадцать “продвинутых” — аналогов престиж-классов из D&D. Впрочем, требования к ним настолько скромны, что большинство из них доступны уже после четвертого уровня в базовом классе. Уже по названиям видно, что “продвинутые классы” куда больше похожи на базовые классы в D&D, чем сами базовые классы “Модерна”: Soldier, Martial Artist, Gunslinger, Infiltrator, Daredevil, Bodyguard, Field Scientist, Techie, Field Medic, Investigator, Personality и Negotiator. Кроме того, три альтернативных сеттинга добавляют в этот список по два “продвинутых класса” каждый. На четных уровнях каждого класса персонаж получает дополнительный навык из классического списка, а на нечетных — так называемый талант. Таланты работают так же, как и навыки, но доступны только персонажам своего класса.

Чтобы закончить разговор о характеристиках персонажей, отметим еще несколько отличий от D&D. Каждый персонаж может перед началом игры определить свою сферу деятельности (occupation). Всего таковых 19, среди них — ученый, атлет, звезда, врач, крестьянин и пр. Сфера деятельности может дать персонажу дополнительные классовые умения, бонусы к богатству и известности и прочие преимущества. Известность (reputation) основана на таком же принципе, как в Star Wars RPG: если мастерские персонажи узнают героя, он может получить бонусы (или штрафы) при взаимодействии с ними. Наконец, основное нововведение — система богатства (wealth). Денег как таковых в d20 Modern нет. Создатели справедливо решили, что следить за текущим состоянием финансов персонажа, включая все его банковские счета, приобретенные в рассрочку ценности, содержимое кошелька и “зачаки” в чулке, будет несколько отвлекающим от самой игры фактором. Поэтому богатство “модерновского” персонажа — то же умение, выражающееся некоторым абстрактным значением. При попытке приобрести что-либо персонаж бросает двадцатигранник, прибавляет к результату значение богатства и сравнивает сумму со сложностью покупки. При успехе товар или услуга приобретается, при провале — нет. Особо дорогие приобретения уменьшают текущее богатство персонажа. Пополнить финансы можно либо продав что-нибудь ненужное, либо перейдя на новый уровень, либо получив вознаграждение за выполнение задания. Несложная, логичная и привлекательная система.

Умения и навыки

Список умений на четыре пятых заимствован из D&D, однако не простым “вырезать и вставить”. Подробно расписаны различные специализации в мастерстве (craft), знаниях (knowledge) и искусстве (perform). Из добавленных особенно стоит выделить умение Computer Use, в описании которого включены детальные правила по взлому компьютеров и всем действиям, с этим связанным. В описании иностранных языков имеется врезка с основными языковыми группами и языками планеты Земля — присутствует там и наш родной русский, что также не может не радовать. Впрочем, есть и “избыточные” умения. Например, умение Decipher Script, довольно важное для D&D, в “Модерне”, на мой взгляд, вполне могло быть объединено с Read/Write Language (сразу признаю: мнение спорное, ибо языковые умения в d20 работают несколько иначе, чем остальные). Унаследованное от D&D умение Gather Information довольно безболезненно могло бы быть слито с новым Investigate. В общем и целом, как всегда, сделано хорошо, но можно было бы сделать и лучше.

Навыков на выбор предлагается почти сотня, однако более трети из них являются прямыми наследниками D&D. Еще два десятка не делают ничего, кроме того, что дают бонусы +2 к двум разным умениям. В описаниях подробно рассказывается, почему тот или иной навык важен для игры и что происходит с персонажем, который этот навык не взял. Неплохое подспорье для новичков, которые еще не вполне освоились с механикой d20 System. Единственное, что несколько разочаровывает, — то, что количество навыков, ориентированных на сражения, неизмеримо больше, чем число “социальных” навыков. Забегая вперед, скажем, что принципы раздачи очков опыта поощряют персонажей размахивать катанами, швырять гранаты и выпускать автоматные очереди, вместо того чтобы вести переговоры и собирать улики. Впрочем, если в этом и есть вина авторов, то она минимальна: ведь они пытались перенести в ролевою игру атмосферу “героической современности”, созданную писателями, художниками и режиссерами.

Пиф-паф, ой-ой-ой

Глава четвертая, описание снаряжения, — самая “модерновая” часть книги: с ее страниц на читателя смотрят клинки и дула самого разного оружия, бронежилеты, экраны компьютеров, десятки средств передвижения — от мопеда до танка и вертолета, — а также прочие предметы повседневного (и не очень) пользования. Наследие D&D ощущается и здесь: не только в разнообразии холодного оружия, но и в средствах защиты — персонаж может облачиться в кольчугу или полную средневековую броню. Естественно, это будет странно выглядеть на улицах современного города, зато дает возможность поиграть в ролевиков или реконструкторов. Список огнестрельного оружия никак нельзя называть исчерпывающим, однако специально для любителей пострелять WotC недавно выпустили дополнение к игре — d20 Weapons Locker, — в котором описываются почти шесть сотен пистолетов, автоматов, винтовок и пулеметов. В этой же главе подробно разъясняются правила приобретения амуниции, запроса снаряжения у вышестоящих органов, получения лицензии на использование запрещенных или ограниченно доступных предметов, а также торговли на черном рынке.

Следующая глава полностью посвящена собственно правилам игры — боевым и прочим взаимодействиям. Боевые правила практически полностью взяты из D&D, вместе со всеми их преимуществами и недостатками. Сохранены столь не любимая многими “хитовая” система здоровья, бонусы к атаке и классы защиты, attack of opportunity и многочисленные варианты боевых действий. Последние совокупно с “боевыми” навыками накладываются на внешне несложную картину сражения и превращают ее в довольно сложную для начинающих игроков и мастеров систему. Впрочем, достаточно нескольких боев, чтобы и те, и другие привыкли к боевой механике d20 Modern, а для опытных игроков в ту же D&D она вообще не должна представлять сложности. С другой стороны, известны и куда более запутанные боевые системы. Использование миниатюр не обязательно, но желательно; а без плана театра боевых действий мастер быстро потеряет представление о происходящем.

Во второй части главы рассказывается обо всем, связанном с автомобилями и прочими средствами передвижения. Само по себе вождение автомобиля не требует от водителя никаких

усилий, но как только он попадает в неординарную ситуацию, ему необходимо делать проверки умения Drive (или Pilot, в зависимости от вида транспортного средства). Существует несколько базовых “трюков” — например, крутой поворот, резкая остановка, прыжок через препятствие, — обладающих разными категориями сложности. От успеха проверки умения против сложности выполняемого трюка и зависит результат движения. Напомним читателю, что аналогичная система применяется в Star Wars RPG.

Лики города

Не будем подробно останавливаться на рекомендациях для мастера и бестиарии — первые почти дословно повторяют написанное в D&D и Star Wars, а о втором мы еще упомянем. Перейдем к самому, на мой взгляд, вкусному — трем альтернативным сеттингам (игровым мирам), включенным в базовую книгу правил. Все они допускают существование в нашем мире сверхъестественного элемента, недоступного непосвященным. Персонажам предлагается вступить в непосредственное взаимодействие с этим самым элементом, стараясь при этом не зацепить ненароком этих самых непосвященных. В каждом из сеттингов вырисовывается фигура “Управления-7” — организации, занимающейся исследованием сверхъестественного элемента, на которую могут работать персонажи игроков. В зависимости от реалий каждого из миров “Управление-7” может приобретать самые разные очертания — от подразделения секретного правительственного агентства до частной корпорации, верхушку которой никто никогда не видел в лицо.

Наиболее близким к действительности является сеттинг Agents of PSI. Как утверждают авторы, это именно тот мир, в котором происходят приключения Джеймса Бонда, агентов Скалли и Малдера, а также прочих подобных героев. Сверхъестественным здесь является псионика — сила разума, в прямом значении этого слова способная противостоять силе мускулов. Опытный псионик умеет подчинять людей своей воле, двигать объекты взглядом и даже превращать собственное тело в могущественное оружие. В этом сеттинге персонажам доступны дополнительные “продвинутые” классы — Telepath и Battle Mind. Они обладают доступом к псионическим способностям, перечисленным в последней главе книги. В число антагонистов, помимо “обычных” людей, входят иллитиды (мощные по своей природе псионики из D&D), контролирующие разум паразиты и мороиды — результаты генетических экспериментов, находящиеся на разных стадиях между человеком и животным. Опытным ролевым игрокам этот сеттинг может напомнить атмосферу GURPS Illuminati или отечественной “Эры Водолея”.

Два других сеттинга — Shadow Chasers и Urban Arcana — стоят довольно близко друг к другу. В обоих существует такое понятие, как Тень (Shadow) — нечто вроде параллельного измерения, откуда в наш мир временами сыпется всякая нечисть вроде оборотней, драконов и темных эльфов. На Земле, в свою очередь, существуют небольшие сообщества посвященных, специально обученных воевать или общаться с пришельцами. Shadow Chasers — более прямолинейный сеттинг: этакий мир непризнанных Ван Хельсингов, мужественно противостоящих вторжению Тени. Все, что происходит не от мира сего, признается по умолчанию плохим и подлежит уничтожению. Дополнительные “продвинутые” классы — Shadow Slayer и Occultist, “заточенные” первый под физическое, а второй — под интеллектуальное противостояние Тени. Из ролевых аналогов можно упомянуть игру Hunter: The Reckoning.

Urban Arcana выводит сверхъестественный элемент на новый виток. Это уже классическое фэнтези на улицах большого современного города. Здесь змееволосые медузы работают на большие корпорации, гномы промышляют ремонтом машин, кобольды служат в армии, а шайки гоблинов терроризируют пассажиров ночного метрополитена. Герои, со своей стороны, изучают заклинания и разыскивают древние артефакты. Отличие от Shadow Chasers не только в степени, но и в качестве проникновения Тени: в Urban Arcana с кобальдом или темным эльфом можно договориться по-хорошему, а гном или добрый дракон способны даже встать на сторону персонажей. “Продвинутые” классы Mage и Acolyte являются аналогами Wizard и Cleric в D&D и дают персонажам несколько больший доступ к волшебству, чем в Shadow Chasers. После знакомства с Urban Arcana на ум приходит ролевая игра Shadowrun — впрочем, последняя была несколько более киберпанковской. Что касается монстров-из-Тени, то тут к услугам мастера сокращенный бестиарий из D&D со знакомыми bugbear’ами, displacer beast’ами, демонами, големами, горгульями, гноллами, гоблинами, иллитидами, минотаврами, зомби — а если этого

окажется мало, всегда можно создать собственного антагониста (например, зубную фею) по приведенным здесь же правилам. Описания заклинаний и артефактов — вместе с псионическими способностями, в последней главе книги.

Резюме

d20 Modern — уже вторая базовая книга правил от WotC, читая которую, постоянно вспоминаешь о D&D (первой была Star Wars RPG). Знакомых пассажей и простого копирования временами хватает, чтобы разочароваться. Однако не разочаровываешься. На мой взгляд, авторам “Модерна” удалось не переступить черту, отделяющую самостоятельную игру от D&D в современных декорациях. Несмотря на то, что временами они к этой грани опасно приближались. Для своей целевой аудитории — среднестатистического американца, воспитанного на комиксах и сериалах о супергероях, — игра сделана замечательно. Для наших игроков она местами требует доводки — к чести авторов, по причинам, от них не зависящим. Я бы рекомендовал оставить первое знакомство с ролевыми играми на совести D&D — если, конечно, вы не страдаете хронической непереносимостью фэнтези. А набравшись ролевого опыта, можно и в “Модерн” сыграть — тогда вы сами почувствуете всего его отличия, преимущества и недостатки. Что касается вердикта в числовом выражении — за ним извольте обратиться к страницам “Игромании”.