

Спокойный год



Игра Джо Макдалдно

<https://buriedwithoutceremony.com/the-quiet-year>

Перевод Александра Василенко

phenomen@pm.me

Специально для сообщества ролевых игр **NoRoleplaying**

VK: <https://vk.com/noroleplaying>

Telegram:: <https://t.me/noroleplaying>

Discord: <https://discord.gg/n5CbB9N>



Первая глава: Сбор

Как куратор, полностью прочти эту книгу и выполни все задания из этой главы перед тем, как приглашать других игроков за стол.

Об игре

Эта игра основана на коллективном рисовании карты и повествовании. Вы вместе ведете сообщество через все трудности, пытаясь пережить крах цивилизации. Эта игра о группе людей, сплотившихся в сообщество, принимающих трудные решения и исследующих неизведанные территории. Во время игры вы принимаете решения о жизни сообщества, которые также меняют карту. Некоторые части карты представляют топографию, а некоторые - символические обозначения. Игроки одновременно стараются работать сообща, чтобы привести сообщество к процветанию, но также играют роль адвокатов дьявола, вводя новые проблемы, затруднения и конфликты в игру.

Материалы

Для игры в Спокойный год требуется 2-4 игрока и 2-4 часа. Также вам будут нужны:

- Пустой лист бумаги А4 или больше
- Карандаши, ластики и учетная карточка
- Шесть игровых кубиков
- 20 меток Недовольства (подойдут любые жетоны, фишки, монеты и т.п.)
- Колода карт Спокойного года
- Одна копия этих правил и пара листов памятки.

Если у вас нет специальной колоды карт Спокойного года, то можно использовать и обычные игральные карты 4 мастей 2-10, J, Q, K, A, а для их расшифровки использовать Оракул в конце этих правил.

Подготовка

Перед тем как вы начнете играть в Спокойный год, вам требуется немного подготовить пространство. Очистите игровой стол от лишних предметов, стремясь к минимализму.

Поделите карты на четыре масти, отражающие четыре времени года и разложите колоды отдельно. Поместите пустой лист бумаги в центр стола - это будет картой вашей местности. Вокруг разместите карандаши, кубики, жетоны, памятки и учетную карточку.

На учетной карточке нарисуйте таблицу с колонками: Изобилие, Дефицит и Имена.

Мимолетный год

Обычная полная игра в Спокойный год длится 3-4 часа, включая время на обучение. Если вы предпочитаете более короткую игру, то выполните следующие действия: удалите 4 карты из каждой колоды масти (времен года).

Обязательно удалите ♦ Короля бубен (Лето), но обязательно оставьте ♠ Короля пик (Зима).



Вторая глава: Разведка

Как куратор, ты должен зачитать текст этой главы вслух для всей группы и сразу же выполнять инструкции, отмеченные курсивом (их зачитывать вслух не нужно).

Предыстория

На протяжении долгого времени мы воевали с Шакалами. Наконец, мы прогнали их и получили целый год относительного мира. Один спокойный год, который мы должны использовать для возрождения сообщества и обучению утерянным знаниям. Во время зимы, с приходом Ледяного Пастыря, мы скорее всего погибнем. И тогда игра закончится. Но пока что мы этого не знаем. В данный момент у нас есть возможность построить что-то и оставить наследие.

Объяснение инструментов

Давайте ознакомимся с инструментами для игры.

Укажи на пустой лист бумаги. Это наша карта. Перед началом игры, мы обозначим некоторый ландшафт. Во время игры мы будем отмечать на карте новые открытия, конфликты и возможности. Часть карты будет буквальной картографией, а часть абстрактной символикой. Однако, мы не будем использовать слова и фразы на карте.

Во время игры, все мы будем ответственны за рисование этой карты. Не страшно, если вы рисуете плохо или медленно, главное, чтобы все принимали участие.

Укажи на кубики. Это кубики проектов. Когда наше сообщество начинает новый проект, мы помещаем кубик на этот на карту, отмечая количество недель, требуемых для завершения проекта. Каждую неделю мы уменьшаем все кубики на одно значение. Когда значение кубика достигает нуля, проект успешно завершается, мы убираем кубик с карты и рисуем на его месте визуальное представление проекта на карте.

Укажи на метки Недовольства. Это метки Недовольства. Они показывают напряжение и недовольство, которое может возникнуть в сообществе.

Укажи на памятки. Это памятки. В них вы можете найти напоминание по тому, что происходит на протяжении недели и в каком порядке.

Объяснение колод

♥ Весна ♦ Лето ♣ Осень ♠ Зима

Укажи на четыре колоды мастей на столе и поясни, что каждая масть относится к одному из четырех времен года. Достань и покажи ♠ Короля пик.

Когда будет вытянута эта карта, игра заканчивается. Это может случиться в любую неделю зимы.

Верни Короля пик в колоду зимы, перемешай её и положите лицом вниз. Перемешай колоду осени и положите её поверх колоды зимы. Перемешай колоду лета и положите её поверх. Наконец, перемешай колоду весны и положи её поверх всех остальных.

Кто мы такие

У нас у всех есть две роли в этой игре. Первая - представлять сообщество, наблюдая за ним с высоты птичьего полета и заботиться о его судьбе. Вторая - беспристрастно и хладнокровно вводить моральные дилеммы и проблемы, будто ученый, наблюдающий за экспериментом. В Спокойном году вам придется переключаться между этими ролями когда вы считаете это нужным.

Мы не представляем конкретных персонажей и не участвуем в сценах лично. Вместо этого, мы являемся коллективным потоком мыслей внутри сообщества. Когда мы говорим или действуем, мы можем представлять как одного человека, так и большую группу. Если мы будем заботиться о судьбе этих людей, то игра в Спокойный год наполнится захватывающими деталями и позволит взглянуть на общество со стороны.

У нас также будут возможности добавить новые проблемы, которые сообществу придется решать. Обычно это будет происходить, когда мы будем тянуть карты или использовать действие Открыть что-то новое. Беспристрастно вводя дилеммы и затруднения, а затем возвращаясь к роли представителей интересов сообщества, мы будем создавать напряженные моменты и успех сообщества станет реалистичным.

Зарисовка местности

Перед началом игры, мы должны определить несколько фактов о сообществе и окружающей местности. Мы начнем с короткого обсуждения (не более пары минут) об общих чертах местности и её обитателях. Это может быть просто фразой, вроде “как на счет сообщества в каменистой пустыне?” и если все согласны, то на том мы и порешим. Далее каждый из нас должен придумать деталь о местности. По очереди, мы будем описывать эти детали и затем вместе нарисуем их на карте. Эти зарисовки должны быть простыми, чтобы оставить много пустого пространства для дальнейшей игры. Само сообщество должно занимать довольно крупную территорию, возможно даже до трети всей карты. Если мы не решим иначе, то в нем будет 60-80 человек.

Например, группа решит начать игру в лесу. Первый игрок вводит деталь “Лес полон молодых, слабых деревьев”. Следующий добавляет “И он окружен горной грядой с трех сторон”. Третий игрок произносит “Мы заняли старую заброшенную шахту под убежище”. И последний игрок добавляет “И мы уже вырубили весь лес рядом с шахтой”. Когда последняя деталь была введена, игроки вместе рисуют их на карте.

Каждый игрок должен добавить деталь и нарисовать её на карте перед тем, как продолжить.

Начальные ресурсы

Далее каждый из нас называет важный для сообщества ресурс - то что у нас в изобилии или дефиците. Например:

- Чистая питьевая вода
- Источник электричества
- Защита от хищников
- Крепкие убежища
- Еда

Выбранный ресурс становится важным. Если вы выбираете “бензин”, то сообществу он необходим для функционирования и оно его пытается добыть.

Коллективно мы выберем один ресурс из названных, который станет Изобилием, и кто назвал его - нарисует его на карте. Остальные ресурсы становятся Дефицитом, и игроки, назвавшие их, изобразят их отсутствие или малое и недостаточное количество на карте. Мы должны помнить, что изображать символику на карте разрешается, а написание слов и фраз мы должны избегать.

Когда каждый игрок назовет ресурс, вместе выберите ресурс в Изобилии. Остальные ресурсы станут Дефицитом. Обновите карту, чтобы отразить это.



Третья глава: Правила

Передай эту книгу другим игрокам и пусть каждый из них по кругу прочтет по одной секции правил из этой главы вслух. Когда вы закончите эту главу, начните игру.

Неделя

Базовая единица времени в Спокойном году - неделя. Каждая неделя - ход одного игрока, передаваемый дальше по часовой стрелке. Неделя обычно занимает 2-3 минуты.

Во время каждой недели, происходит следующее по порядку:

1. Активный игрок берет карту и зачитывает выбранную опцию вслух, отвечая на вопросы и добавляя детали. Весь **выделенный текст** нужно сразу выполнить.
2. Кубики проектов уменьшаются на 1, а все завершенные проекты рисуются на карте.
3. Активный игрок выбирает и выполняет действие: Открыть что-то новое, Провести обсуждение или Начать проект.

1. Взятие карт

Так как в игре 52 карты, то и недель 52. Мы не обязательно сыграем их все - Ледяной Пастырь может прибыть в любой момент зимы.

Большинство карт имеют две опции на выбор, разделенные “или...”. Выберите опцию, которую считаете интересной. Текст может иметь вопросы, недостающие детали или проблемы, которые вам нужно будет придумать. Произнесите вашу интерпретацию опции вслух, описывая детали и события. Многие карты имеют инструкции, указанные **выделенным текстом**, которые нужно выполнить при выборе соответствующей опции.

Если карта задает вам вопрос, подумайте как можно изобразить ваш ответ на карте. Если это возможно, то обновите карту, отразив на ней новую информацию. Например, если карта спрашивает о спальных помещениях, то вы можете нарисовать палатки на краю леса.

2. Работа над проектами

Если на карте не указано обратного (**выделенным текстом**), то следующим шагом является уменьшение всех кубиков проектов на карте на 1. Если проект достигает 0, то проект завершается и кубик убирается с карты. Тот, кто начал этот проект обновляет карту, чтобы отразить изменения.

Если проект завершился раньше срока (это указано в инструкции карты), то это задача активного игрока рассказать каким образом завершился проект и обновить карту.

Если инструкция на карте только что указала добавить новый проект на карту, то его кубик не уменьшается на этой неделе - проект пока еще в стадии задумки или планирования.

Когда проект завершается, то предполагается, что он завершился успешно и принес пользу сообществу. В некоторых случаях можно провести исследовательский проект, а затем приступить к производству и исполнению. В любом случае завершение проекта - это шаг вперед. Хотя это и не значит, что все сообщество будет радо результату.

Далее выберите одно из трех действий.

3а. Открыть что-то новое

Одним из возможных действий является Открытие чего-то нового. Опишите ситуацию. Это может быть проблемой, возможностью или тем и другим одновременно. Нарисуйте ситуацию на карте. Изображение должно быть небольшим и занять не дольше тридцати секунд.

Когда все кажется слишком контролируемым и спокойным, мы можем использовать это действие, чтобы добавить новых проблем и дилемм. Когда мы представляем новых важных персонажей, мы записываем их имена на учетную карточку. Примеры ситуаций:

- На краю пустыни был обнаружен колодец.
- Голодные волки блуждают по лесу.
- Вверх по течению есть сломанная мельница с водяным колесом.
- Странные звуки доносятся из пещеры поблизости.
- Прибыл самозванный пророк.

После добавления новой ситуации начинается следующая неделя.

3б. Провести обсуждение

Другим видом действия является Проведение обсуждения. Вы можете начать его с вопроса или заявления. Начиная с вас и по часовой стрелке, каждый высказывает мнение, простой аргумент или мысль из 1-2 предложений, которая витает в какой-то части сообщества. Если вы начинаете с вопроса, то вы произносите мнение последним. Если вы начинаете с заявления, то произнесите мнение первым.

Обсуждение никогда не приводит к результату или выводу. Каждый высказывает своё мнение и на этом все заканчивается. Это то, как обсуждение происходит в обществе: мнения обычно отрицаются, являются неубедительными и неслышанными.

Каждое обсуждение должно быть связано с ситуацией на карте. Когда обсуждение заканчивается, отметьте ситуацию на карте маленькой точкой.

Примеры обсуждений:

- Должны ли мы дать отпор банде байкеров? (Или если начать с заявления: “Мы должны воздержаться от насилия по отношению к опасным незнакомцам”)
- Можем ли мы использовать школьные автобусы как спальные места для детей? (Или если начать с заявления: “Мы не можем предоставить детям лучшие спальные места, так как взрослым рабочим нужен хороший сон для продуктивной работы, поэтому дети должны спать в автобусах”)

Во время обсуждения говорит только игрок, чья сейчас очередь высказывать мнение. Никто не должен перебивать друг друга.

Когда все игроки высказались, начинается следующая неделя.

3в. Начать проект

Последним видом действия является Начало проекта. Вы описываете ситуацию и описываете что начало делать сообщество, чтобы решить проблему. Вы не обсуждаете идею с игроками - сообщество просто начинает работу. Примеры проектов:

- Мы переоборудуем заброшенную шахту в холодное хранилище для продуктов.
- Мы убьем этих волков.
- Мы принесем новорожденного в жертву во время полной луны, чтобы сдобрить Ветроходов.

Вместе с группой быстро обсудите сколько недель займет выполнение этого проекта (минимум 1, максимум 6). Помните, что вы маленькое сообщество. Это не так легко быстро построить дом или починить мельницу. Есть ли у вас необходимые инструменты, ресурсы и знания? Будьте оптимистичны в своих суждениях, но помните о нехватке ресурсов и людей. Если проект настолько масштабный, что займет больше, чем 6 недель, то разбейте его на несколько этапов.

При начале работы над проектом, разместите кубик на карту с числом, равным количеству недель до выполнения. После этого начинается следующая неделя.

Изменение ресурсов

В начале игры один из наших ресурсов находится в Изобилии, а остальные в Дефиците. Эти списки служат напоминанием о состоянии и здоровье сообщества. Во время игры мы будем изменять эти списки, отражая меняющиеся обстоятельства. Возможно, завершение проекта положит конец Дефициту или создаст Изобилие. Некоторые карты также могут изменять эти списки.

Баланс действий

Открытие чего-то нового позволяет нам вводить новые ситуации и дилеммы в игру. Проведение обсуждения позволяет нам обсудить ситуацию на карте и в сообществе. Начало проекта помогает решать проблемы и развиваться. Понимая принцип разделения и назначения действий, мы сможем совершать важные решения каждую неделю.

Важно, чтобы сохранялся баланс между действиями. Мы не должны каждый раз использовать Открытие чего-то нового, чтобы чудесным образом находить недостающие ресурсы. Мы не должны Проводить обсуждение ситуации, которая не была до этого введена в игру или затронута.

Недовольство

Если во время игры вы считаете, что ваше мнение не было учтено или должным образом рассмотрено во время принятия решения, вы можете взять метку Недовольства и поместить её перед собой. Это ваш способ показать, что в сообществе нарастает конфликт мнений и напряжение. Если кто-то начинает проект с которым вы не согласны, то вместо высказывания вслух, вы кладете метку Недовольства перед собой.

Недовольство остается перед игроками до конца игры как напоминание о прошлых разногласиях. Вы можете сбрасывать недовольство, если действуете эгоистично вразрез с мнением большинства. Но в этом случае, как правило, остальные игроки выложат метки Недовольства перед собой. Другим способом сбросить Недовольство является улаживание конфликта и действие вразрез со своими собственными убеждениями.

Если во время игры у одного из игроков накопиться более 5 меток Недовольства, то в сообществе происходит раскол, бунт или революция и игра сразу же заканчивается.

Ограничения

Во время игры в Спокойный год мы должны воздержаться от свободных дискуссий о том, что делать дальше. Для этого в игре существуют специальные механики, вроде Проведения обсуждения или меток Недовольства. Мы должны уважать ход другого игрока и не вмешиваться в него без крайней необходимости. Эти правила призваны показать как сложно вовлечь все общество в обсуждение общей проблемы и как разногласия могут существовать неделями или даже месяцами.

Мы также должны стараться не персонифицировать историю. В Спокойном году могут появиться персонажи, с которыми мы хотим идентифицировать себя. У них будут имена. Они будут привязаны к интересным ситуациям на карте. Но игра зайдет в тупик, если мы будем рассказывать историю об этих персонажах. Мы должны сосредоточить внимание на всем сообществе, его нуждах и проблемах, желаниях и стремлениях. Мы должны использовать отдельных личностей как поддерживающих большое сообщество персонажей, а не наоборот.



Четвертая глава: Больше

Как куратор, ознакомься с этой главой. Во время игры может потребоваться зачитать некоторые её секции, если ты считаешь их подходящими или важными.

Вмешательство

Если тебе кажется, что кто-то нарушает или неправильно понимает правило, останови их. Найди нужный параграф в правилах и зачитай его вслух. Постарайся обратить внимание нарушителя на то, почему эти правила работают именно так, а не на сам факт нарушения.

Разделение сообщества

Иногда внутри сообщества выделяются фракции и группировки. Когда мирного пути урегулирования не находится, то могут начаться столкновения. Обстоятельства могут разделить сообщество на два лагеря, возможно в результате большого проекта. В этом случае правила продолжают действовать точно также, но мнения игроков теперь могут выражать мысли разных сообществ. Обсуждения могут проводиться как по локальным для фракции вопросам, так и общим проблемам.

Внутри

В некоторых случаях действие игры может происходить внутри, а не снаружи. Например, если вы решили начать в подземелье, канализации, бункере и т.п. В этом случае некоторые карты нужно трактовать несколько иначе и подойти к вопросу изобретательно. Например, “погода” под землей может означать

загрязнение воздуха или сейсмическую активность. Животные и другие опасности также нужно будет подстроить под ваше окружение.

Странные артефакты

Действие Спокойного года происходит после краха цивилизации, поэтому окружение стало пост-апокалиптическим или странным. Игроки могут варьировать “странность” по своему усмотрению. Например, если цивилизация была разрушена техногенной катастрофой, то в мире с продвинутыми технологиями может быть мало места для мистики, а её место заменят мутации и супер-способности. Если же коллапс случился из-за таинственных сил, то мир вполне может быть наполнен магическими артефактами. Важно, чтобы все игроки поддерживали примерно один уровень странности в повествовании.

Прибытие Пастыря

Во время игры лучше оставить Ледяного Пастыря как таинственную, неизвестную угрозу - возможно намекать чем он может быть, но никогда не заявлять напрямую. Игра резко заканчивается, когда вытягивается ♠ Король пик. Карта зачитывается вслух и на этом всё. Теперь игроки вольны обсудить чем или кем был Ледяной Пастырь и что его прибытие означало для сообщества. Также можно поговорить о других ситуациях, которые произошли на протяжении года - любые ограничения на дискуссии теперь сняты.

На страницах далее вы найдете:

- **Памятка** - распечатайте пару-тройку памяток и раздайте их игрокам во время игры в качестве напоминания о порядке хода и возможных действиях.
- **Оракул** - конвертация обычных игровых карт в карты Спокойного года.

Памятка

Перед игрой...

Подготовьте колоду

Разделите и перемешайте каждую масть. Поместите времена года друг на друга по порядку.

Зарисуйте местность

Вкратце обсудите ландшафт и окружение в котором будет происходить игра. Затем каждый игрок добавляет одну деталь о местности и рисует её на карте.

Начальные ресурсы

Каждый игрок называет ресурс, который важен для сообщества. Вместе решите какой из них в Изобилии. Остальные становятся Дефицитом. Запишите Изобилие и Дефицит на учетную карточку, а также нарисуйте их на карте.

Каждую неделю...

1. Активный игрок берет карту и интерпретирует её, также выполняя все **выделенные** инструкции.
2. Все кубики проектов уменьшаются на 1. Завершенные проекты рисуются на карте.
3. Активный игрок выбирает действие:
 - а. **Открыть что-то новое:** Введите новую ситуацию (проблему или возможность) и нарисуйте её на карте.
 - б. **Провести дискуссию:** Выберите тему. Каждый высказывает мнение о ней по очереди.
 - в. **Начать проект:** Объявите проект над которым начало работать сообщество. Вместе с группой решите его продолжительность и поместите кубик проекта на карту.

Оракул

♥ Весна		
A	У какой группы наивысшее влияние и авторитет в сообществе? Что нужно сделать человеку, чтобы стать частью этой группы?	Если в сообществе особо уважаемые или авторитетные семьи? Если да, то как они влияют на сообщество?
K	Молодой парень выкопал яму и нашел что-то неожиданное. Что это?	Старик признался в совершенном преступлении против сообщества. Что он сделал?
Q	Какое место самое прекрасное в этой области?	Какое место самое отвратительное в этой области?
J	Вы увидели доброе предзнаменование. Чем оно было и что значит?	Вы увидели дурное предзнаменование. Чем оно было и что значит?
10	Где-то на карте есть другое сообщество. Где они? Что отличает их от вас?	Какое убеждение или занятие объединяет ваше сообщество?
9	Харизматичная молодая девушка убедила многих помочь ей со сложным замыслом. В чем он заключается? Кто присоединился к ней? Начните новый проект.	Харизматичная молодая девушка пытается завлечь многих в опасный и рискованный план. Зачем ей это? Какая на это реакция в сообществе? Начните новый проект.
8	Было найдено старое механическое устройство. Сломанное, но вполне пригодное для починки. Что это? Для чего его можно использовать?	Был найден древний артефакт. Как оказалось, проклятый и опасный. Каким образом сообщество избавилось от него?
7	Где все спят? Кто недоволен этим местом и почему?	Какие хищники обитают вокруг? Представляют ли они угрозу сообществу?
6	Если ли в сообществе дети? Если да, то какова их роль в сообществе?	Сколько лет самым старшим членам сообщества? Есть ли у них особые потребности и нужды?
5	Есть место о котором ходят пугающие легенды. Где оно?	Сильный погодный эффект уничтожил что-то. Как и где?
4	Каких важных базовых инструментов не хватает в сообществе?	Где вы храните еду? Почему это место является небезопасным для хранения?
3	Прибыл кто-то новый. Кто?	Два молодых члена сообщества подрались. Из-за чего?
2	На карте есть крупный источник воды. Где он? Как он выглядит и чем является?	На карте есть огромное строение. Где оно? Почему оно было заброшено?

♦ Лето

A	Часть сообщества желает быть услышанной. Кто они? Чего они требуют?	Часть сообщества открыто выразила своё недовольство. Что они повредили? Чего они требуют?
K	Лето подходит к концу. Сбрось две верхние карты колоды и соверши два действия на этой неделе.	
Q	Проект завершен раньше срока. Который? Почему? <i>Если в разработке не было проектов, скука охватывает жителей. Кто-то подрался. Что случилось?</i>	
J	Хищники и дурные предзнаменования показываются всё чаще. Кто-то пропал при таинственных обстоятельствах. Кто?	Хищники и дурные предзнаменования показываются всё чаще. Какие меры вы принимаете, чтобы сохранять безопасность и бдительность? Не снижайте кубик проекта на этой неделе.
10	Вы обнаружили тайник с припасами или ресурсами. Добавьте новое Изобилие.	Дефицит продолжался слишком долго! Начните новый проект, который устранил этот Дефицит.
9	Проект провалился. Который? Почему?	Что-то пошло не так и припасы потеряны. Добавьте новый Дефицит.
8	Кто-то пытается взять сообщество под контроль силой. Получается ли это у них? Зачем они это делают?	Упёртый член сообщества пытается претворить свои планы в жизнь. Начните глупый и вредный проект.
7	Отметьте новую тайну на краю карты.	Игнорируемая проблема стала представлять опасность и пугать. Что это? Как её можно устранить?
6	Чужаки прибыли на вашу территорию. Почему они представляют угрозу? В чем их слабость?	Чужаки прибыли на вашу территорию. Сколько их? Как вы их приветствовали?
5	Проект завершен раньше срока. Почему это случилось?	Хорошая погода сподвигает людей на работу и идеи. Начните новый проект.
4	Старейшие представители сообщества погибают. Что становится причиной их смертей?	Старейшие представители сообщества сильно больны. Забота о них и поиск лекарства требует значительной работы большого количества людей. Не снижайте кубики проектов на этой неделе.
3	Лето - время для земледелия и заготовки припасов. Начните новый проект, связанный с производством еды.	Лето - время для завоеваний и накопления сил. Начните новый проект, связанный с армией и покорением территорий.
2	Прибыл кто-то новый. Кто? Почему они в бедственном положении?	Кто-то покинул сообщество. Кто? Что они ищут?

♣ Осень

A	<p>Сообщество становится одержимо одним проектом. Которым? Почему? Выберите одно:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Они решают потратить на проект больше времени, чтобы он был идеален. Добавьте 3 недели к кубiku проекта. • Они прекращают работу над всем остальным в угоду этому проекту. Все остальные проекты проваливаются. <p><i>Если в разработке не было проектов, сообщество становится одержимо великой идеей. Проведите обсуждение этой идеи в дополнение к своему обычному действию на этой неделе.</i></p>	
K	<p>Природный катаклизм ударил по вашей территории. Что это было? Выберите одно:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Вы концентрируете усилия на обеспечении безопасности для всех. Удалите одно Изобилие и провалите один проект. • Вы концентрируете усилия на сохранении припасов и результатов работы. В итоге несколько человек погибают. 	
Q	<p>Эпидемия неизвестной болезни поразила сообщество. Выберите одно:</p> <ul style="list-style-type: none"> • На протяжении недели вы объявляете карантин и лечите всех заразившихся. Не понижайте кубики проектов на этой неделе. • Никто не знает что делать с этой болезнью. Добавьте "Здоровье и рождаемость" как Дефицит. 	
J	<p style="text-align: center;">Проект завершен раньше срока. Который? Почему?</p> <p><i>Если в разработке не было проектов, беспокойство порождает враждебность, а враждебность ведет к насилию. Кто пострадал?</i></p>	
10	Урожай в этом году был удачным. Добавьте Изобилие.	Холодные осенние ветра прогнали ваших врагов. Удалите угрозу с карты.
9	Сообщество работает без остановки и как результат проект завершен раньше срока.	Разведчики решают более тщательно обследовать окружающую территорию и находят пропущенное ранее место.
8	Кто-то устроил саботаж и в результате проект провалился. Кто это сделал? Почему?	Кто-то был пойман за попыткой устроить диверсию против успехов сообщества. Как на это ответило сообщество?
7	Проект не работает как планировалось. Кардинально измените суть проекта (кубик проекта оставьте нетронутым). Что случилось и как теперь работает проект?	Что-то пошло не так и припасы потеряны. Добавьте новый Дефицит.
6	Некоторые члены сообщества связаны тёмной тайной. В чем она заключается?	Между членами сообщества разразился конфликт и в результате проект провалился.
5	Прибыла Паства. Кто они? Почему они выбрали ваше сообщество и для чего?	Небольшая группа мародеров проходит в опасной близости от вашего сообщества. Сколько их? Как они вооружены?
4	Самый сильный из вас погиб. Что стало причиной смерти?	Самый слабый из вас погиб. Кого винить в смерти?
3	Кто-то покинул сообщество и оставил мрачное предупреждение. О чём оно было?	Кто-то оставил мрачное предупреждение и сообщество бросило силы на предотвращение катастрофы. Начните связанный с предупреждением проект.
2	Кто-то вернулся в сообщество. Кто? Где они были?	Вы нашли тело. Опознали ли люди его? Что случилось?

♠ Зима

A	Пришло время начать экономить энергию и ресурсы. Проект провалился, но добавьте Изобилие.	Пришло время последнего рывка и максимально упорной работы. Проект завершен раньше срока, но добавьте Дефицит.
K	Прибыл Ледяной Пастырь. Игра окончена.	
Q	Вы видите доброе предзнаменование. В чем оно заключается?	
J	<p>Прибыли зараженные чужаки, прося убежище. У них есть необходимые нам ресурсы. Выберите одно:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Принять их в сообщество. Удалите Дефицит, но сообщество теперь заражено. • Запретите им приближаться. Какой ресурс они имели? Как он стал особенно остро необходим на этой неделе? 	
10	Для подготовки к следующему году сообщество решает взяться за грандиозное начинание. Начните проект, который займет как минимум 5 недель.	
9	<p>Кто-то потерялся. Они наедине с морозной зимой. Выберите одно:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Сообщество организует поиски и пропавшие найдены. Не понижайте кубики проектов на этой неделе. • Никто ничего больше о них не слышал. 	
8	<p>Зима сурова, и отчаяние начинает превращаться в ужас. Выберите одно:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Потратьте эту неделю на успокоение масс и подавление беспорядков. Эта неделя сразу же заканчивается. • Объявите войну кому-то или чему-то. Это считается за начало нового проекта. 	
7	Какова зима в этой местности? Как члены сообщества справляются с погодой?	
6	Пришло время сосредоточить усилия внутри ваших границ. Проекты вне поселения провалены, а все другие проекты продвинулись на 2 недели.	Кто-то обнаружил интересную возможность на краю карты. Начните проект, связанный с этим открытием.
5	Морозы уничтожили часть припасов. Если это было вашим единственным источником пищи, добавьте Дефицит.	Холода и долгие ночи вводят людей в усталость и отчаяние. Не понижайте кубики проектов на этой неделе.
4	Все животные и дети кричат и плачут. Проведите обсуждение этой проблемы в дополнение к обычному действию.	Ужасающее злодеяние было обнаружено. Что случилось? Кто обнаружил его?
3	Кто-то придумал гениальное решение проблемы и как результат проект завершен раньше срока. В чем заключалась идея?	Кто-то придумал план как сохранить сообщество и припасы в безопасности в самые холодные месяцы. Начните связанный с этим проект.
2	Упорный член сообщества берёт инициативу на себя. Проект провалился, но затем другой проект завершился раньше срока.	Упорный член сообщества пытается взять инициативу на себя. Как ему мешают это сделать? Из-за конфликта не понижайте кубики проектов на этой неделе.