КОРНИ

Настольная ролевая игра

Основная книга правил

Игра про приключения в Лесу

Ivan Smirnov (Order #38525543)

КОРНИ

Настольная ролевая игра

Основная книга правил

Дизайнер: Брендан Конуэй и Марк Диаз Труман

Развитие и текст: Брендан Конуэй

Дополнительный текст: Сара Дум и Марк Диаз Труман

Редактор: Марк Диаз Труман

Корректор: Кейт Анроу

Верстка: Мигель Анджел Эспиноза

Иллюстратор: Киль Феррин

Арт-директор: Мариса Келли

Вычитка: Катрин Фэкрелл

Переводчик: Пищулин А.В.

Редакторы: Никулина А.И., Никулин В.С.

Корректоры: Гнедовская Л.А., Рязанова Н.Г., Саргсян Г.А.

Шрифты: Малышева А.П.

Верстка и дизайн: Становая Е.Ю.

Особая благодарность: Стаколкина О.В.

Издатель игры на русском языке и эксклюзивный дистрибьютор на территории России – Crowd Games, ИП Масловская М.Е. Почтовый адрес: 127576, г. Москва, ул. Илимская, д. 3Б, стр. 1, помещение 15. Не подлежит обязательной сертификации. Для лиц от 14 лет. Условия хранения: хранить в сухом помещении. Срок службы не установлен. Изображённые компоненты могут отличаться от действительных. Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещена. Перевод на русский язык выполнен ООО «Студия «Пандора Бокс».

Отпечатано в АО «Первая Образцовая Типография» филиал «Чеховский Печатный Двор». Адрес: 142300, МО. г. Чехов, ул. Полиграфистов, д. 1.

К16 «Настольная ролевая игра «Корни. Основная книга правил»». Пер. с англ. А.В. Пищулин – Москва: ООО «Студия «Пандора Бокс», 2023. –264 с., илл.

ББК 77.56

УДК 794.02

Подписано в печать 15.01.2023. Тираж: 1000 экз. Заказ № 010.

ISBN: 978-5-6045230-5-6

Root: The Roleplaying Game text and design @ 2019–2023 Magpie Games. All rights reserved.
Root: A Game of Woodland Right and Might @ 2023 Leder Games. All rights reserved.
Leder Games logo and Root art TM & @ 2017–2023. All rights reserved.

Printed by LongPack Games. First printing 2023.

Ivan Smirnov (Order #3552553)

Содержание

Введение ... 3
Испытания и приключения ... 7
Лес ... 8
Игра как открытие ... 9
Что понадобится ... 10

Известный лес ... 11
Что это за Лес? ... 12
История Леса ... 13
Текущая война ... 20

Основы игры ... 25
Общение ... 26
Неопределённость во время хода ... 29
Начало игры ... 35
Зачем играть? ... 39

Создание бродяг ... 41
Выбор персонажа ... 42
Заполнение бланка ... 43

Основные правила ... 63
Использование ходов во время игры ... 64
Базовые ходы ... 67
Оружейные ходы ... 89
Репутация ... 110
Ходы путешествия ... 122
Вред ... 126
Ходы игровой сессии ... 131

Архетипы ... 133
Авантюрист ... 135
Вор ... 139
Налётчик ... 143
Поджигатель ... 147
Ремесленник ... 151
Ронин ... 155
Скиталец ... 159
Следопыт ... 163
Судья ... 167

Развитие и снаряжение ... 171
Развитие ... 172
Изменение персонажа ... 178
Снаряжение ... 182

Управление Лесом ... 195
Ведущий игры ... 196
Замыслы ... 198
Всегда стоит говорить... ... 200
Принципы ... 201
Ходы ведущего ... 204
Персонажи ведущего ... 215
Боевые сцены ... 219
В свободное время ... 225

Лес, охваченный войной ... 227
Создание Леса ... 228
Детализация созданных полян ... 238

Роща Гелилы ... 245
Описание ... 246
Конфликты и проблемы ... 247
Важные местные жители ... 251
Важные места ... 258
Специальные правила ... 258
С чего начать ... 259

Алфавитный указатель ... 261

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

1 Введение

Ivan Smirnov (Order #38525543)

«Корни» — это настольная ролевая игра (НРИ) про совместное создание историй. Компания друзей будет создавать приключения о странствующих по Лесу бродягах, которые могут быть как мошенниками, так и героями.

Можно встретиться со своими друзьями вживую, связаться с ними онлайн или организоваться любым другим подходящим для группы способом. У каждого игрока должен быть собственный персонаж — бродяга, входящий в общий отряд. Бродяга — это нечто среднее между плутом, негодяем, специалистом по выживанию и, возможно, спасителем мира. Один из компании будет ведущим игры (ВИ) и будет описывать весь окружающий мир и всех других персонажей. Время от времени, описывая какое-нибудь сложное, напряжённое или неоднозначное действие, нужно будет бросать кубики, чтобы выяснить, чем оно закончится. В течение нескольких отдельных встреч (также называемых сессий) совместно родится большая история об этих изгоях Леса.

Настольная игра «Корни»

«Корни. Игра о борьбе за власть и справедливость в Лесу» — настольная игра, созданная и изданная компанией «Ледер Геймс» (Leder Games), которую разработал Коул Верле, а оформил Кайл Феррин. Впервые она была издана в 2018 году и была удостоена многих наград, в том числе 4 премий «Голден Гик Эвордс» (Golden Geek Awards) и премию «Ориджин Эворд» (Origin Award) как лучшая настольная игра 2019 года.

Настольная игра представляет собой асимметричную военную стратегию с участием сильно различающихся фракций антропоморфных животных, борющихся за власть. Маркиса де Коте́ и её приспешники пытаются установить контроль над Лесом, строя мастерские и лесопилки, Крылатые династии управляют сложной бюрократической «программой» приказов, а Лесной союз начинает игру без фигур на поле, но может внезапно стать серьёзным противником, восстав против сильных фракций. В базовой игре есть фракция Бродяг — самостоятельная и независимая группа, перемещающаяся по Лесу, чтобы заключить союз то с одной, то с другой фракцией и выполнить задания местных обитателей.

На момент написания этого введения выпущены два дополнения к настольной игре: одно добавляет наёмную компанию «Речное братство» и загадочный Культ пресмыкающихся, а второе — высокомерное Подземное герцогство и анархистов из Вороньего сговора. Совсем скоро будет доступно и третье дополнение — «Мародёры» (The Marauder Expansion).

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

НРИ «Корни» основана на том же вымышленном мире, что и настольная игра, обыгрывает схожие темы и идеи, но подходит к ним иначе, со стороны настольной ролевой игры, сосредоточенной на героях.

Что такое настольная ролевая игра?

Настольная ролевая игра (НРИ) — это разновидность сюжетной игры, в которой понадобятся лишь ручки, бумага и кубики. Компания друзей будет вести беседу, продолжая сюжет одной истории. В течение нескольких часов (или многих встреч) этот коллективный сюжет будет развиваться и меняться, обретая новые и неожиданные повороты в зависимости от действий героев.

В игре каждый игрок берёт на себя роль одного персонажа игры (ПИ). Он описывает, как выглядит этот ПИ и что он делает. Игрок выбирает, что произносит его ПИ, либо описывая его слова (Герой сказал: «Приношу свои извинения!»), либо говоря от его лица («Вам никогда не поймать меня, граф Рагар!»). Игрок решает, о чем думает его ПИ и что чувствует, и направляет все его действия.

Игроки делают всё это вместе с друзьями, которые управляют каждый своим персонажем. Игроки могут сотрудничать, если грозит опасность, и спорить в напряжённой ситуации. От лица этих вымышленных персонажей игроки дружат и соперничают, развивают романтические и другие отношения.

Один из игроков берёт на себя особую роль ведущего игры (ВИ). Он будет описывать весь окружающий мир, включая остальных персонажей. Он будет рассказывать, что видит, слышит, обоняет и т.д. ПИ, описывать, что делают или говорят персонажи ведущего (ПВ). ВИ будет дополнять и описывать всё вокруг, чтобы все сидящие за столом могли разделить один и тот же воображаемый мир.

ВИ не играет против других игроков. Его задача — рассказать про мир достоверно и интересно, так описать события и окружение, чтобы в воображаемый мир можно было поверить. ВИ нужен, чтобы игра была убедительной, весёлой и захватывающей. Для этого он должен помогать ПИ быть крутыми.

Что отличает НРИ «Корни»?

«Корни» — это настольная ролевая игра (НРИ), в которой ПИ — антропоморфные животные-бродяги: злоумышленники, мошенники, изгои и герои-перебежчики, путешествующие по Лесу. Бродяги обладают развитыми навыками и способностями, но им нет места на бесчисленных полянах Леса, поэтому они странствуют, путешествуя по тропам, пересекая опасные заросли и выполняя различные задания за плату и снаряжение.

Бродяги часто оказываются против воли втянутыми в глобальный конфликт между могущественными лесными силами. В войне фракций друг против друга бродяги могут стать полезным инструментом, способным переломить ба-

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

ланс в пользу той или иной стороны. Но они могут действовать и как герои, защищая обычных обитателей от грозящей полным уничтожением войны. Что они будут делать и кого станут поддерживать — выбирать игрокам.

Как играть в настольные ролевые игры?

НРИ похожа на разговор: каждый игрок высказывается по очереди, описывает действия или обменивается фразами, реагирует на действия персонажей, переключается между речью от лица персонажа и общением игроков. Бывает, что разговор приводит к ситуациям неопределённости, когда никто не понимает, что говорить дальше и как должен развиваться сюжет. Например, персонаж пытается перепрыгнуть через двухметровую пропасть с одного пылающего дерева на другое, и тут нельзя знать наверняка, долетит он до следующего ствола или упадёт на землю!

В такие моменты нужно обратиться к правилам игры. С помощью них можно понять, что происходит в моменты неопределённости, и в результате это приведёт к новым интересным и неожиданным поворотам. В правилах подробно описано, когда они применяются, что нужно сделать, чтобы разрешить ситуацию, и каковы будут результаты. Но чаще ВИ приходится интерпретировать правила, чтобы подогнать игровую механику под конкретную ситуацию.

Кроме того, ВИ выступает в роли беспристрастного судьи, помогая собравшимся понять, когда правила применимы, а когда нет. Если возникают сомнения, ВИ становится последним арбитром и лицом, принимающим решение.

Например, в примере выше, если персонаж прыгает на 2 метра с одного пылающего дерева на другое, ВИ может посмотреть в правила и описание условий, при которых они вступают в игру, а затем решить: в данной ситуации *точно присутствует неопределённость*. Значит, нужно применить определённые правила!

С другой стороны, если ПИ прыгает с одного ствола на другой, при этом вокруг нет огня, а деревья растут рядом и их ветки соприкасаются, ВИ может посмотреть в правила и условия, при которых они вступают в игру, и решить: в данной ситуации нет неопределённости. Нет никакого риска и ПИ просто делает, что задумал.

Таким образом, существуют некоторые принципы:

- каждый игрок управляет своим персонажем (ПИ) в этом вымышленном мире;
- ВИ описывает мир, в том числе и других персонажей (ПВ);
- если никто не знает, что произойдёт дальше, в дело вступают специальные правила, которые приводят к необычным результатам действий. ВИ помогает интерпретировать правила и говорит, какие механики нужно использовать и когда они начинают действовать;
- ВИ выступает в роли интерпретатора, который следит, чтобы правила и их результаты соответствовали особенностям вымышленного мира в данный конкретный момент.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Испытания и приключения

Во время игры и чтения этой книги нужно помнить о нескольких важных принципах, о концепции, настроении и посылах НРИ «Корни». Игра посвящена приключениям и опасностям, возникающим на фоне глобальных драматических событий и политических конфликтов. Бродяга, обрезав веревку канделябра и взлетев вверх на ней, может не понимать последствий этого поступка... Лес — это охваченное войной место, в котором победа над местным шерифом может обернуться опасными событиями.

Лес населён антропоморфными животными. Людей в Лесу нет. Животные (обитатели) примерно одного размера и обладают теми же возможностями, что и человек (подробнее см. стр. 43).

У бродяг всегда исключительные способности и навыки, необходимые для выполнения сложных и рискованных задач. Они выходят из опасных ситуаций почти всегда невредимыми. В начале игры бродяги — социальные изгои, лишённые поддержки, благодаря которой они могли бы увидеть ситуацию целиком. В связи с этим именно они берутся за неприятные или сложные задания, за которые им платят другие жители Леса. Это может быть как избавление от опасного медведя, так и исследование недавно открытых пещер, и похищение важных военных документов у врага. Эти задания превращаются в увлекательные приключения, так как становятся сложнее, чем предполагали бродяги. Они могут столкнуться со стражниками при контрабанде груза. Что они выберут? Будут ли они драться или выкрутятся без боя? Бродяги могут случайно опрокинуть фонарь посреди хранилища свитков. Будут ли они тушить пожар или просто убегут?

Их действия всегда оказывают влияние на Лес. Если бродяги доставляют украденные военные документы своему нанимателю, то этим дают одной фракции значительное преимущество над другой, и Лес меняется в соответствии с этим. Если они устраивают пожар в хранилище свитков, то сгорает договор, защищающий эту поляну от вторжения, что приводит к нападению одной из фракций.

И хотя в каждый конкретный момент времени история, скорее всего, будет посвящена одному конкретному делу, одному конкретному приключению или ситуации, действия, которые совершают ПИ, могут иметь последствия для всего Леса. А если игроки участвуют в полноценной кампании, то они не только столкнутся с непосредственными последствиями поступков своих ПИ, но и смогут вновь посетить изменённые ими места и, например, увидеть, что именно произошло через несколько недель после того, как их ПИ случайно устроили там пожар.

Такое сочетание позволяет создавать истории с захватывающими и актуальными событиями и приключениями, которые сопровождают долгосрочные сюжетные линии и благодаря которым возникает смысловая глубина.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Лес

На протяжении веков различные группировки боролись за контроль над обитателями Леса и его ресурсами теми способами, которые увеличивали риски любого сражения. Это место всегда было опасным, ведь в дремучем лесу множество угроз — от медведей до бандитов. Здесь есть ресурсы для поддержания жизни, но, чтобы их добыть, нужно приложить огромные усилия и создать безопасные места. Вырубленные в чащах поляны — лучшие примеры таких мест. Это маленькие островки жизни, в которых самые серьёзные угрозы были усмирены, но, не смотря на это, на их место пришли совершенно новые.

Местные обитатели знают, что такое война. Великая гражданская война между Крылатыми династиями потрясла Лес несколько десятилетий назад, разрушив всё, что осталось от установленного Династиями порядка. Некоторые поляны после конфликта стали предоставлены сами себе. Другие оказались под угрозой исчезновения, если бы не помощь солдат Династий, охранявших поляну и близлежащие тропы. Хотя все поляны и пострадали от войны, но все по-разному и в разной степени, ни одно место не осталось нетронутым и ни одна жизнь не осталась неизменённой.

Маркиса де Коте́, могущественная и опасная дворянка из далекой империи, решила воспользоваться возможностью, открывшейся после того, как в Лесу исчезла центральная власть. С помощью своих войск она вторглась в Лес, решив полностью подчинить его себе. Маркисат мог бы получить над ним полный контроль, если бы Крылатые династии не попытались вернуть себе земли и если бы сами обитатели, благодаря новообразованному Лесному союзу, не восстали бы.

Теперь, похоже, неминуемы новые потрясения. Маркисат тянет к Лесу жадные лапы, желая выжать его ресурсы; когти Династий протягиваются, чтобы вернуть утраченные территории; Лесной союз набирает силу, грозя оттеснить остальных; и ещё больше фракций изнутри и снаружи с интересом примеряются к Лесу.

Война возвращается в Лес, и бродяги будут втянуты в неё.

Ivan Smirnov (Order #3915255.6)

Игра как открытие

Вся игра, от описания мира до правил, основана на одном важном принципе: *играть, чтобы узнать, что будет дальше.*

Возможно, наступит момент, когда игрок почувствует, что точно знает, что будет после разговора его персонажа с лейтенантом Династий. Он просто *знает*, что лейтенант ненавидит его персонажа и они сойдутся в смертельной дуэли!

Но чувство уверенности в знании нужно отпустить. Нужно просто играть! Не планировать заранее!

Правила как бы толкают к неожиданным и удивительным результатам. Они могут усложнить любую ситуацию, о которой, как думает игрок, он «знает» всё. Пусть игра и сюжет ведут и удивляют! Не стоит бороться против правил, если они предлагают то, чего не предсказывал игрок, просто их нужно принять! История, которую расскажет игрок, станет от этого только лучше.

Безопасная игра

По мере развития сюжета могут возникнуть ситуации, когда кому-то из игроков будет не по себе. Это вполне естественно, главное, чтобы в такие моменты у игроков были инструменты с этим справиться.

Универсальный инструмент — обсуждение игры до её начала, во время и после неё. Важно говорить друг с другом, вести себя по-взрослому и относиться с пониманием. Также существует много инструментов, с помощью которых можно поддерживать общую атмосферу и интерес, например, карта запрета (карта X).

Карта запрета

Карта запрета — это удобный инструмент, разработанный Джоном Ставропулосом. Берётся картонка или лист бумаги, рисуется на нём крестик (X) и кладётся на середину стола. Это карта запрета или, как её иногда называют, карта X (икс). Если кто-то из игроков почувствовал дискомфорт из-за того, что происходит в игре, он может указать на карту запрета, постучать по ней, поднять или любым другим способом привлечь к ней внимание.

В этот момент все собравшиеся должны остановиться и изменить то, из-за чего была применена карта запрета. Игрок, который использует карту запрета, не обязан объясняться, хотя у других игроков и могут возникнуть вопросы, касающиеся их понимания ситуации, связанной с картой.

Карту запрета важно не только использовать при необходимости, но и просто иметь на столе. Многие игроки чувствуют себя гораздо спокойнее, зная, что такая карта есть, независимо от того, придётся ли им к ней обращаться или нет. Карта особенно полезна, если игра происходит в компании малознакомых людей!

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Что понадобится

Для игры нужна компания из нескольких человек, готовых провести хотя бы одну встречу продолжительностью 2–4 часа. В НРИ «Корни» интересно сыграть и один раз, но игра полностью раскрывается, если провести несколько игровых сессий. Один из играющих должен взять на себя роль ВИ, а от 2 до 5 играющих должны взять на себя роли главных героев, персонажей игроков (ПИ).

Кубики

Понадобится как минимум два шестигранных игральных кубика. Для игры достаточно одной пары, но лучше, чтобы у каждого игрока было по набору. ВИ кубики не нужны.

Бланки персонажей

Также понадобятся бланки персонажей, которые будут использоваться в игре. В этой книге приведено девять бланков, которые можно напечатать и подготовить к игре. В книге-дополнении «Путники и чужаки» можно найти ещё десять. Большинство групп начинают новую игру, выбирая из девяти бланков этой книги или из всех имеющихся.

Карта Леса

ВИ создаёт карту Леса до или во время первой сессии (см. «Создание Леса» на стр. 228). Она может быть начерчена на листе бумаги, нарисована на одной из карт или даже создана на основе карт игры **«Корни. Игра о борьбе за власть и справедливость в Лесу»**.

Дополнительные материалы

Также в игре могут понадобиться следующие материалы:

- печатные копии базовых ходов, оружейных ходов, репутационных ходов и ходов путешествия — по одной копии для каждого игрока, включая ВИ;
- печатные материалы для ВИ;
- карандаши, бумага и другие материалы для разметки бланков и карт;
- колода снаряжения, чтобы под рукой было достаточное количество предметов снаряжения, к которым удобно обращаться во время игры;
- колода обитателей, которая помогает создавать ПВ, с их характеристиками и описанием правил.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

2 Известный Лес

Ivan Smirnov (Order #38525543)

Приключения НРИ «Корни» всегда происходят в декорациях Леса, но они постоянно разные. Ниже описаны основные сведения и неизменные факты о Лесе, а также информация и рекомендации по созданию собственного Леса. В своих приключениях каждый игрок будет использовать *свою* версию Леса — и это очень важно для игры.

В начале игры в настольную игру **«Корни. Игра о борьбе за власть и справедливость в лесу»** игроки выбирают, какой фракцией будет управлять каждый игрок. Так же и при подготовке НРИ «Корни» игрок будет решать, кем являются основные действующие силы в Лесу его ПИ, что сейчас с ним происходит и так далее.

Возможно, в версии игрока Маркисат и Династии разбили друг друга наголову, а основной сюжет повествует о том, как Лесной союз противостоит Культу пресмыкающихся и компании «Речное братство» (эти две фракции описаны в дополнении к данной игре под названием «Путники и чужаки»). А может, Маркисат уничтожил Крылатые династии и подавил Лесной союз, а история о том, как Маркисат противостоит вторжению из Подземного герцогства.

В этой главе изложены рекомендации по миру игры, которые призваны направлять игрока, давать инструменты, описания и отправные точки для творчества. Эти рекомендации не ультимативные жёсткие требования, которых нужно строго придерживаться. Каждый Лес отличается, и в то же время все Леса похожи.

Что это за Лес?

Лес — это общее название большой, заросшей деревьями территории с ресурсами, полянами и обитателями. Хотя его название похоже на страну, Лес скорее географическая область, чем единое государство. Здесь живут обитатели: мыши, кролики, лисы, птицы и другие существа Леса, — среди которых нет ни одного человека.

Лес — это густые, дремучие чащи, разделённые только полянами и тропами. Лес — это лакомый кусочек для предприимчивой империи. Поляна — это большая территория, расчищенная местными от зарослей и ставшая важным местом, служащим домом для живущих в Лесу обитателей. Все поляны плотно застроены, поселения разнятся от крупных деревень до небольших городов.

Тропы, также вырубленные много лет назад, — это расчищенные дорожки среди лесов, соединяющие поляны, которые позволяют вести

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

торговлю и путешествовать. Их состояние поддерживается постоянным использованием и усилиями представителей ведущих фракций Леса, которые контролируют эти тропы и нуждаются в них. Множество этих дорог с течением времени было потеряно под натиском неудержимо разрастающихся деревьев.

За полянами и тропами находятся опасные и дикие леса. Ни один уважающий себя обитатель не пойдёт туда без необходимости. Бандиты, воры и злоумышленники часто укрываются среди деревьев, нападая из густых зарослей на путешествующих по тропам торговцев. Там обитает множество опасных существ: от огромных страшных медведей до необычных оленей. В лесах хватает и естественных опасностей: ливневых паводков, ударов молний, разломов в земле и др.

В Лесу находятся и старые руины. Это могут быть остатки разрушенных строений предыдущих Крылатых династий, которым всего несколько десятков лет. А могут быть и древние, заросшие развалины, скрывающие секреты потерянных цивилизаций. Только самые смелые и глупые обитатели Леса не страшатся наведываться в руины, которые манят сокровищами, древними артефактами и прочими вещами, которые можно сбыть на полянах.

История Леса

Древняя история Леса остаётся тайной, её истоки теряются за пределами памяти живущих и письменных свидетельств. Недавние события оставили гораздо больше следов, чем прошлое.

Лес сам по себе стар, и создания самых разных видов жили здесь веками. Некоторые обитатели по сей день рассказывают легенды о древних империях или государствах, которые процветали там, где сейчас растут деревья. В память об этих цивилизациях остались лишь руины, поросшие корнями и плющом.

Насколько известно большинству живущих здесь сейчас, в Лесу не было единства или прочных связей на протяжении долгого времени. Те, кто там селился, строили дома в основном в изоляции, периодически вступая в контакт для торговли, но в остальное время живя в одиночестве или отдельными семьями. Жители Леса всегда слышали рассказы о великих империях и городах в далёких землях, но с этими местами не было связи и на их мир они никак не влияли.

Всё изменилось некоторое время назад, когда обитатели начали работать сообща и расчищать в Лесу поляны, на которых можно было бы в безопасности жить вместе. Они вырубали рощи, превращая некоторые деревья в здания. Они останавливали рост растений, создавая границу, за которую Лес не мог прорваться. Они даже соединили поляны тропами, истоптав их так тщательно, что те стали оживлёнными дорожками, жилами нового Леса.

Этот «новый» Лес — не совсем единый, но пронизанный системой связей, все ещё не прирученный, но пригодный для жизни — сохраняется и по сей

Ivan Smirnov (Order #3552556)

день. Местные обитатели гордятся тем, как живут, ведь, несмотря на сложность выживания среди дикой природы, они сами выбирают направление, куда развиваться, не завися от сильных мира сего.

Заросли между полянами и тропами ещё не тронуты, и в них скрываются бандиты и преступники, обитают страшные непостижимые существа, такие как медведи или олени. Сами тропы не защищают от угроз природы: многие опасные обитатели любят устраивать там засады, а сильного ливня достаточно, чтобы поток воды смыл кого-нибудь, не оставив от того и следа. В Лесу всё ещё куча трудностей и проблем, но обитатели, которые называют его своим домом, ни за что его не покинут.

Правление Лесом

Сколько опасностей не скрывалось бы в Лесу, для возможных захватчиков это ресурсы, которыми можно завладеть, и население, которое можно захватить. Как только появились тропы и поляны, стало лишь вопросом времени то, когда у ведущих сил мира проявится интерес к Лесу или когда сами лесные обитатели решат захватить всё что можно в окружающем их мире.

Самой серьёзной и важной силой, контролировавшей Лес последние пару столетий, были так называемые Крылатые династии: управляемые птицами пернатые коллективы, возвышающиеся над другими. Птицы летают над головами обитателей, почему бы им не править?

Успех Династий объясняется историческими причинами, причудами договорённостей и умением показать себя. На протяжении десятилетий бесчисленное множество отдельных правителей и правящих советов удерживали власть, постоянно сменяя друг друга, часто в результате переворота или открытого восстания. Если бы они говорили о себе по-другому, называли себя по-другому, их можно было бы рассматривать как отдельные провалившиеся режимы, но вместо этого все они раз за разом брали одно и тоже название, чтобы создать иллюзию преемственности: Династия Леса.

Обитатели стали называть различные режимы и правящие семьи, связанные этим именем и историей, Крылатыми династиями, рассматривая их как единое (хоть и редко по-настоящему) правящее сообщество. И все Крылатые династии с радостью приняли такое положение вещей. Оно придавало их правлению легитимности, чувства преемственности.

Со временем Крылатые династии стали известны как правители Леса. Все поляны платили им налоги, их солдаты патрулировали тропы (хотя их никогда не хватало для полной безопасности), их рабочие и инженеры обустраивали поляны, даже помогали прокладывать новые тропы, а их чиновники управляли.

Династии, несомненно, отдавали предпочтение лесным птицам перед всеми другими существами и не терпели инакомыслия, навязывая свою волю силой

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Львы, тигры и медведи, вот это да!

Все обитатели Леса — антропоморфные звери. Но придумывая животных, которых можно встретить среди обитателей, ограничьтесь теми, кто в реальном мире не больше волка. Более крупные существа, такие как медведи, лоси, олени и т.п., либо вообще отсутствуют в Лесу, либо скрыты от глаз, либо играют иную, более таинственную и опасную роль. Медведи похожи на троллей или огров из других фэнтезийных вселенных, олени чем-то напоминают духов, лоси — огромных драконов, и т.п.

Нет определённой истины, древней тайны, которую нужно раскрыть, или мистической причины, по которой эти животные не считаются обитателями. Это просто часть сказочной вселенной НРИ «Корни». Не стоит вдаваться в подробности причин, по которым кошка научилась стоять прямо и использовать лапы как руки или почему медведь оказался опасным лесным монстром.

оружия и контролем над ресурсами. Их правители были озабочены получением и удержанием власти, и из-за их сменяемости руководство Леса постоянно лихорадило и ни один лидер не был способен добиться многого, даже если бы захотел. Обитатели Леса не раз оказывались втянутыми в распри между жаждущими власти правителями со всеми вытекающими из войны издержками.

На протяжении многих десятилетий правления Династий сохранялась эта своего рода саморегулирующаяся, сама себя поддерживающая нестабильность. Правительство достаточно эффективно, чтобы избежать полномасштабного восстания, и достаточно разрушительно, чтобы угроза восстания постоянно довлела над ним.

Но всё изменилось во время Великой Гражданской войны.

Великая Гражданская война

Великая Гражданская война Крылатых династий разорвала на куски доминирующее сообщество Леса, и большинство даже не помнит, как она началась. Подробности неясны, запутаны и сложны даже для тех, кто пережил войну, а большинство вспоминает её последствия гораздо охотнее, чем причины. Они помнят нехватку еды, сожжённые дома и сломанные мечи.

Достаточно сказать, что точные причины потерялись среди хаоса того времени. Несомненно, одна фракция Династий увидела шанс захватить власть и нанесла удар по другой, что привело к тому, что ещё больше фракций и семей решили воспользоваться открывшимися возможностями, заключив союз с ли-

Ivan Smirnov (Order #395255 (5)

дерами или нанеся удар по уязвимым врагам. И так далее, и так далее, и так далее. Союзы распадались и восстанавливались в новом виде, обман превращался в двойное предательство, предательство приводило к анархии. Весь Лес был поглощён битвами, конфликтами и неразберихой, поскольку линии снабжения и коммуникаций были нарушены. Некоторые войска, не имея связи с начальством, выполняли старые приказы, не зная об изменившейся ситуации.

В результате Лес был опустошен. Многие поляны были повреждены или полностью уничтожены. Бесчисленные обитатели погибли из-за войны или её последствий. Какой бы ни была сила, связывающая Династии воедино, она давно распалась, Династии потеряли контроль, а Лес остался без управления.

Межвоенный период

После Великой Гражданской войны Лес лежал в руинах, и никто не мог организовать его оборону или восстановление. Жизнь обитателей была тяжёлой, но многие обрели свободу, которой не знали долгие годы. Тираническая власть Крылатых династий ослабла в некоторых местах и полностью исчезла в остальных.

Каждая поляна существовала более или менее самостоятельно — не потому, что обитатели не хотели помогать друг другу (хотя некоторые поляны, конечно, скупились на припасы и ресурсы), а потому, что они решали собственные проблемы. Тропы становились всё более опасными и заросшими, так как поляны торговали только с ближайшими соседями, а большинство перестало обращать внимание на окружающих, сосредоточившись на локальных проблемах и политике.

Но всё это Лес пережил. Поляны восстанавливались, даже создавали собственные органы и методы управления. В паре случаев возникли новые мелкие «королевства», которые взяли власть над соседними полянами, но со временем всё равно распались. Жизнь обитателей стала лучше и легче, чем в разгар войны, хотя во многих отношениях все ещё оставалась тяжёлой.

Почти все ныне живущие обитатели что-то помнят о межвоенном периоде, и их мнения сильно разнятся. Некоторые считают, что в Лесу никогда не было лучше. Они были свободными! Хозяевами собственных судеб! Другие тосковали по безопасности и порядку жизни при Крылатых династиях, а некоторые из них даже пытались возродить их царствование, собирая наследников и слуг. Большинство имело смешанное мнение, но было вполне довольно.

И у Леса, несмотря на все его тяготы, все ещё были большие ресурсы, которые привлекали внимание сильных мира сего...

Вторжение

В большом мире существует множество других территорий, государств и народов, множество других существ и множество других верований. Держава

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

кошек — одна из величайших стран мира, которая раньше не обращала внимания на земли Леса, занимаясь более важными проблемами на собственных и соседних территориях.

Только когда предприимчивая, амбициозная и умная аристократка увидела потенциал Леса, Держава кошек — или, по крайней мере, его часть — начал внимательнее присматриваться к этим землям. У Маркисы де Коте́ была власть и в Державе кошек, но ей хотелось большего. Борьба против других дворян сулила мало успеха, те, кто обладал властью и имуществом, достойным захвата, были слишком сильны для нападения. Но Лес был новой территорией, с ресурсами и потенциальными подданными. И если её разведчики были правы, правящая фракция этих земель недавно распалась, оставив их доступными для завоевания...

Маркиса собрала силы и, с разрешения императрицы, отправилась в Лес.

Разрозненные поляны были не в состоянии противостоять Маркисе и её хорошо обученным, снабжённым и оснащённым войскам. На первой же захваченной ею поляне, расположенной на краю Леса, де Коте́ немедленно приступила к созданию базы, благодаря которой можно было бы удерживать остальные земли. Тем временем её войска пронеслись по тропам (срезая по пути поросль) и начали захватывать поляну за поляной. Некоторые сопротивлялись, но вскоре всем стало известно, что борьба с силами Маркисата была безнадёжной.

Конечно, на самом деле возможности Маркисы были далеко не безграничны, и по мере того, как она брала под контроль Лес, её силы становились всё более и более рассеянными. По необходимости она набирала новых воинов на самих полянах, и для этого де Коте́ нужно было завоевать расположение обитателей, по крайней мере, настолько, чтобы они присоединились к ней.

Силы Маркисата начали внедрять технику и устройства из Державы кошек на лесных полянах. Они построили лесопилки и мастерские, помогли создать на этих территориях эффективные ирригационные системы для земледелия. Они расчищали тропы и даже создавали новые. И всё это время они распространяли информацию о Маркисате. Они пришли сюда не как завоеватели — они явились, чтобы спасти жителей Леса от постигших их хаоса и анархии.

Некоторые обитатели относились к ним с подозрением. Эти новые «благодетели» вторглись в Лес с оружием в руках. Поляны, оказавшие им сопротивление, были подавлены силой. Маркисат начал требовать уплаты налогов и подчинения законам, установленным Маркисой и её соратниками. Многим жителям казалось, что это возвращение Крылатых династий, но Маркисат был совсем другим, и его поведение обитатели не могли предсказать. Обитатели Леса с затаённым дыханием ждали момента, когда жестокая натура Маркисата проявится всерьёз.

Но, с другой стороны, преимущества, которые Маркисат даровал Лесу, были значительными. Элементы промышленности создали невиданный ранее по-

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

тенциал для производства и сбора ресурсов и изменил образ жизни местных обитателей. Некоторые считали Маркисат полезной, благой силой, способной помочь Лесу превратиться в нечто новое. И эти обитатели были готовы присоединиться к войскам.

Вскоре власть Маркисата начала укрепляться. Его поредевшие ряды стали пополняться рекрутами, и хотя некоторые поляны продолжали сопротивление, другие просто смирились с новым положением вещей.

Но Маркисат недолго оставался без противника.

Война за Лес

Пока Маркиса де Коте́ присматривалась к Лесу, Крылатые династии, потрёпанные и разрозненные, бежали на окраины Леса и за его пределы. И там, на границах полян, их восстановили новые лидеры. Они обратились к лоялистам в изгнании. Они копили силы и могущество, ожидая момента для великого победоносного возвращения в Лес. Они готовились к нападению...

Но прежде, чем Династии начали действовать, Маркисат устроил своё вторжение. Лес теперь не просто «ждал их возвращения» — он был оккупирован могущественным врагом.

Угроза вторжения на самом деле помогла Династиям встать на крыло. Недовольные жители и бывшие их подданные поверили, что возвращение Династий будет лучшим решением, чем правление Маркисы, и в результате силы Крылатых возросли. Когда все было готово, Династии, новые и старые, начали отвоёвывать Лес.

Сначала они заняли собственный край Леса, заявив, что началось великое восстановление. Затем вторглись на другие поляны, напрямую вступая в бой с силами Маркисата.

Началась война между Маркисатом и Крылатыми династиями. Поляны и их обитатели встали перед трудным выбором: примкнуть ли им к одной или другой стороне? Стоит просто не высовываться и надеяться, что война пройдет мимо? Или начать бороться за свободу от обеих фракций?

Эта последняя мысль всё громче и громче звучала в умах многих жителей, а затем в войне произошёл новый поворот...

Появление Лесного союза

Межвоенный период дал местным жителям почувствовать вкус свободы, и многие не хотели возвращаться к жизни под властью той или иной доминирующей силы. Разгневанные обитатели со всего Леса начали посылать друг другу сообщения, при необходимости тайно, и вскоре устроили нечто новое — организованное восстание против двух враждующих фракций, претендующих на Лес.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Кто сейчас у власти?

Во время приключений бродяги будут общаться со многими персонажами по разные стороны конфликтов. Это значит, что в тот или иной момент они наверняка встретят важных персон враждующих фракций или их высших лидеров. Один из самых важных вопросов, который может возникнуть на данном этапе, — «Кто стоит во главе этих разрозненных сил?».

Ответа на этот вопрос нет. ВИ должен приспособить его к своей игре, к деталям, которые игроки придумали при создании своих персонажей, и к особенностям Леса.

Возможно, в игре Маркиса де Коте́ является чем-то вроде марионетки могущественного олигархического совета, реальной силы Маркисата. А может быть, самой Маркисы в Лесу и вовсе нет, а самые высокопоставленные командиры, с которыми может встретиться бродяга, — это генералы Маркисата.

Крылатые династии, скорее всего, имеют одного правителя, но в игре он может быть опасным кровожадным полководцем, беспринципным дворянином-гедонистом или хитрым и жаждущим власти манипулятором. Возможно, министры Династий — единственные, кто постоянно остаётся у власти, а их правители то и дело меняются.

Суть в том, что не существует истинного и определённого ответа на вопрос «Кто главный?». Каждая фракция отличается от другой, и то, как они представлены в сюжете, будет отличаться от других игр. Сами правила игры влияют на то, кто и почему важен! Узнать больше о вероятных лидерах каждой фракции, можно ознакомившись с их описаниями, начиная со стр. 20.

Назвав себя Лесным союзом, они поклялись выступить против тирании за свободу, чтобы Лес никогда больше не попал в когти тиранов. Они начали запасаться оружием, доспехами и ресурсами. Они создали сети информаторов и передающих послания путешественников. Они начали вербовать членов на каждой доступной им поляне, надеясь оттянуть время, пока их численность не достигнет критической массы и они не смогут успешно восстать.

Желания основателей Союза были столь же разрозненны, как их подчинённые и поляны, которые они представляли, но одно можно сказать наверняка: цели Лесного союза были их собственными, и они совсем не обязательно соответствовали главным интересам обитателей. То, что было хорошо для зарождающегося восстания, не всегда было хорошо для жителей полян.

Не все в Союзе были согласны с подобными решениями, но многие поняли, что для победы в большой войне против Маркисата, Династий и любых других потенциальных завоевателей могут потребоваться большие жертвы. Что полезнее для дела: освобождённая от Маркисата, но разрушенная

Ivan Smirnov (Order #395255 (5)

восстанием поляна, лежащая в руинах и неспособная прокормить, или защитить себя? Или поляна, сожжённая дотла спровоцированными солдатами Маркисата, которую теперь можно использовать как символ борьбы Союза?

Лидеры Союза могут не говорить открыто об этих целях и идеях, но каждый, кто начинает узнавать о крупных сражениях, поймёт, что, хотя Союз и борется за свободу обитателей, он, возможно, делает это не так, как хотели бы сами обитатели.

Сейчас Лесной союз всё ещё относительно молод и относительно слаб, у него пока нет надёжной сети ресурсов по всему Лесу, и уж точно недостаточно сил, чтобы действовать наравне с Крылатыми династиями и Маркисатом. Но он крепнет, и со временем у Союза будет достаточно сочувствия и поддержки, чтобы нанести ответный удар по другим фракциям.

Текущая война

Лес сегодня охвачен войной. Крылатые династии и Маркисат цепляются за поляны, которыми уже правят, и борются за те, что им не принадлежат. На фоне этого поднимается Лесной союз, представляющий угрозу для обеих фракций, которые, возможно, даже не подозревают о его существовании.

Не на каждой поляне идёт битва прямо сейчас. Некоторые находятся в тылу, в когтях Династий или лапах Маркисата, хорошо защищённые и в основном целые. Но война затрагивает и эти места. Из-за блокады торговых путей, скопления солдат или диверсии против важных ресурсов даже находящаяся в наибольшей безопасности поляна может ощутить последствия поглощающих Лес сражений.

Фракции

Крылатые династии

Старые регенты Леса, возглавляемые тем или иным монархом вместе с придворными министрами. Жесткие, привязанные к традициям, высокомерные и амбициозные.

Крылатые династии правили Лесом много лет, но это были отнюдь не мирные времена. Династии помогли собрать Лес в более крупное государство, но с такой же лёгкостью были способны разорвать их на части в ходе междоусобных распрей, когда новая группа королевских особ пыталась лишить рычагов управления предыдущую. Они потеряли власть именно из-за такого конфликта,

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

создав тем самым возможность для вторжения Маркисата. Теперь они борются за возвращение территории, которая, как считают, принадлежит им по праву.

Династии не успокоятся, пока не установят над Лесом надёжный контроль, подавив восстания и оттеснив чужаков. Они стремятся вернуться к прежнему порядку вещей.

Маркисат

Захватчики из другой империи, возглавляемые Маркисой де Коте́. Промышленно развитые, прагматичные, склонные к силовым решениям и оппортунизму.

Маркисат, по сути, является иностранной армией, пришедшей из далёкой державы ради завоевания Леса. Но с каждым днём он всё сильнее и сильнее оказывается связан с Лесом. Маркисат возводит новые постройки на контролируемых им территориях, вербует солдат и агентов прямо среди тех, над кем властвует, и навязывает свою культуру жителям Леса, даже если сам меняется, чтобы приспособиться к ним.

Основная цель Маркисата остаётся прежней — контролировать Лес и превратить его в ещё одну подчинённую державе территорию, базу, с помощью которой Маркиса сможет реализовать свои амбиции. Но по мере пополнения рядов Маркисата новыми членами, его цели все больше приближаются к самому Лесу, к установлению порядка и развитию промышленности.

Лесной союз

Возмущённые, пылкие повстанцы, медленно раскидывающие сети по всему Лесу, чтобы затем поднять неистовый, как лесной пожар, бунт. Страстные, неорганизованные, самонадеянные и преданные своему делу.

Лесной союз — это молодая, растущая сила Леса. Новое явление. Конечно, восстания случались и раньше, но редко когда у обитателей хватало координации и связи, чтобы организовать их сразу на нескольких полянах. Сила крупных фракций, таких как Крылатые династии, всегда заключалась в их способности собирать ресурсы со всего Леса... а теперь она есть и у Лесного союза. Благо-

Ivan Smirnov (Order #3952563)

даря группам бунтарей-обитателей со всего Леса, он может вести войну против остальных фракций, что даёт Союзу реальную возможность исправить ситуацию и сменить саму суть лесной власти.

Лесной союз больше всего на свете стремится победить фракции, которые пытаются утвердить свой контроль. Считается, что его члены заинтересованы в установлении новой формы руководства, но их лидеры гораздо реже разговаривают о том, как именно выглядит это новое руководство, чем о том, что им необходимо свергнуть старую власть. Лидеры Лесного союза также демонстрируют разную степень готовности пожертвовать самими обитателями ради общих интересов.

Обитатели

Обычные, средние жители Леса, разбросанные по бесчисленным полянам, просто пытающиеся вести безопасную, сытую жизнь. Консервативные, робкие, угнетённые и замкнутые.

Обитатели не являются фракцией как таковой — у них нет единого объединяющего признака, кроме того факта, что они все «гражданские». Это жители Леса, не привязанные к какому-либо конкретному объединению. Они могут находиться под властью Маркисата или Крылатых династий и даже одобрять их правление из-за безопасности и развития коммерции, но если бы эти силы были свергнуты, они бы не пролили ни слезинки. Обитателей Леса связывают торговля и истории, рассказы путешественников и то, как эти слухи передаются из уст в уста.

Обитатели просто хотят жить и находиться в безопасности. Среди них могут быть отдельные личности, жаждущие подраться, но если местные захотят побороться за свои цели, то присоединятся к одной из фракций. Их объединяет стремление к выживанию на фоне более могущественных фракций, их борьба и озабоченность «обычными» проблемами, возникающими в повседневной жизни.

Бродяги

Негодяи, изгои, чужаки. Бунтари, наёмники и мстители. Бродяги всегда были частью Леса. Те, кого не принимали, кто не был достаточно удобен или не довольствовался оседлой жизнью на поляне. Те, кто не мог, не умел или не хотел посвятить себя какой-либо определённой фракции. Те, кто был способным, умелым и гибким.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

«Бродяга» — это общий термин для обозначения обитателей, которые перемещаются с поляны на поляну, берут на себя необычную, опасную работу и создают проблемы везде, куда бы ни пришли. Бродяги обычно более умелые, чем среднестатистические обитатели, ведь нельзя долго продержаться при таком образе жизни, если не владеешь нужными навыками или не находишься под защитой другого опытного бродяги. Кроме того, они в целом обладают довольно гибкой моралью и готовы выполнять работу для различных враждующих сил или браться за дело, которое другие лесные жители могут счесть неприятным.

Есть еще одна вещь, которая отличает бродяг от остальных обитателей: они готовы путешествовать по лесам и у них неплохие шансы на выживание во время таких подвигов. Большинство других обитателей знают, что лучше держаться троп или полян, безопасных мест, где есть власти и стража, способная справиться с бандитами, медведями или другими угрозами. Но бродяги продираются сквозь густые заросли, передвигаясь быстрее, чем любой другой, идущий по тропе. Если им хорошо заплатят, они с радостью отправятся в лес, чтобы уничтожить разбойников, или проберутся к древним руинам в поисках артефактов и сокровищ.

Бродяги ценны своими возможностями. У Маркисата, Крылатых династий и Лесного союза всегда найдётся для них работёнка. Бродяга, скорее всего, справится с одним солдатом любой фракции, а многие из них способны противостоять целым отрядам. Бродяги-ремесленники умеют создавать устройства и оборудование, о которых ни один нормальный кузнец даже не помышляет; бродяги-скитальцы способны проникать в опасные места с помощью лжи и уловок, на которые у других не хватит смелости (или сумасшествия); бродяги-следопыты проведут группу через леса со скоростью, на которую никто больше не способен. Бродяги могут принести серьёзные проблемы, но они настолько полезны, что большинство готово более-менее терпеть их безумства.

Ivan Smirnov (Order #3952546)

Бродяги не любят путешествовать группами. Они по природе одиночки, движимые собственными причудами или желанием остаться в стороне от остального лесного общества. Однако в своих путешествиях они часто встречаются, узнают имена и характеры друг друга. Они могут даже работать вместе, если работа трудная, а награда достойная.

Если бы возникла группа бродяг, готовых держаться вместе, помогать друг другу и преодолевать трудности сообща... они могли бы стать силой, которую можно уважать и бояться. В Лесу ходят истории о таких объединениях, хотя трудно понять, есть ли в этих сказках хоть доля правды. Но в рассказах подвиги этих отрядов варьируются от спасения принцев до победы над тиранами и освобождения порабощённых жителей.

Группа бродяг, компенсирующая слабые и поддерживающая сильные стороны друг друга, способна склонить чашу весов большого конфликта между фракциями...

Ivan Smirnov (Order #295255 (5)

3 Основы игры

Ivan Smirnov (Order #38525543)

Некоторое представление о Лесе и мире НРИ «Корни» уже получено — теперь пришло время перейти к основам правил! Эта глава посвящена основным идеям, которые понадобятся для создания и развития сюжета.

Общение

Как на самом деле выглядит ролевая игра? Если бы вы наблюдали за компанией, собравшейся за НРИ «Корни», то что бы вы увидели и услышали?

Вы бы увидели, что, по сути, идёт разговор.

В этом весь смысл игр типа НРИ «Корни»: постоянное общение между игроками, во время которого они по очереди обсуждают, что произойдёт дальше, кто что говорит, как реагирует на это мир и другие персонажи и т.д.

«По очереди» не означает в жёстком и регламентированном порядке, как, например, в традиционных настольных играх. Это скорее похоже на реальный разговор, который ведётся с друзьями. Каждый «по очереди» говорит, задаёт друг другу вопросы, шутит, иногда перебивает. Общение идёт легко, естественно; во многом именно так будет ощущаться и НРИ «Корни»!

Во время этого общения у каждого игрока есть несколько ролей и задач, которые он должен выполнять, то, что направляет его часть разговора. У большинства игроков есть отдельный герой: персонаж игрока, или ПИ, от имени которого они говорят. Игрок описывает, что делает его ПИ или как он выглядит. Он общается от имени своего ПИ, произносит его слова, задаёт вопросы о том, что видит или знает его ПИ, или о том, где он находится.

Но один игрок выполняет иную роль, это ведущий игры, или ВИ. Он тоже является участником разговора, но вместо того, чтобы говорить от имени одного персонажа, он вещает от лица всего остального вымышленного мира. Он описывает окружающую персонажей обстановку, говорит от имени всех персонажей ведущего (или ПВ) вымышленного мира и даже описывает, что происходит, когда персонаж совершает то или иное действие, хотя часто при этом обращается к правилам.

Общение между игроками всегда касается персонажей игры, того, что они делают, и окружающего их мира. Это похоже на совместное рас-

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

сказывание истории, но не совсем: разговор в НРИ «Корни» развивает и раскрывает историю с течением времени (особенно это понятно, если оглянуться назад), но во время игры игроки больше думают о том, что происходит сейчас и что сказать дальше. Они отвечают на вопросы и высказывания других участников разговора и следуют им, куда бы те их ни привели.

Пример

Я ведущий игры, играю с друзьями: Марк играет за следопыта Минта, Марисса — за авантюриста Тали, Мигель — поджигателя Гая, а Сэм — ремесленницу Эстер.

«Перед вами широкое устье пещеры, большая чёрная дыра среди окружающей лесной зелени, — говорю я. — Она полностью соответствует описанию кузнеца Бернирда. Если он прав, то медведь сейчас там».

«О, я не хочу туда идти, — говорит Сэм, выступая от имени Эстер. — Может, мы сможем его выманить?»

«Мы могли бы, — вступает Марк от имени Минта. — Может быть, используем одного из нас в качестве приманки, а остальные будут ждать наверху пещеры! Кто здесь умеет стрелять из лука?»

Марк, Мигель и Сэм поднимают руки. «У меня нет лука», — говорит Марисса от имени Тали.

«Похоже, у нас есть приманка! — произносит Мигель от имени Гая. — Не волнуйся, мы поймаем медведя прежде, чем он успеет наложить на тебя лапы».

«Ты меня прям успокоил», — смеётся Марисса.

Создание сцен

Чтобы общение шло непрерывно, нужно **придумывать сцены**. ВИ должен создать ситуации, истории и художественные вымыслы, подстёгивающие дальнейший разговор, и давать игрокам достаточно информации для принятия решений.

Сцена здесь похожа на сцену в фильме или книге: группа персонажей находится в определённом месте, разговаривает друг с другом или совершает действия. Сцена заканчивается, когда приходит время двигаться дальше и менять что-то значительное: место действия, время действия, персонажей или то, чем они занимаются. Можно считать сцену в НРИ «Корни» отдельным фрагментом большого происходящего в игре разговора, как если бы это была одна тема, которую нужно обсудить до конца, прежде чем перейти к новой.

Итак, каждый раз, когда компания собирается за НРИ «Корни», ВИ начинает с создания сцены. Когда приходит время, он также заканчивает сцену и описывает новую. Это одна из ключевых обязанностей ВИ — создание и завершение сцен.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Но не только ВИ придумывает сцену — игрок может предложить сцену, попросить о сцене или развить идею другого игрока. Но за ВИ всегда остаётся решающее слово.

Когда ВИ создаёт новую сцену, он описывает её обстановку, участвующих в ней персонажей и то, что происходит (если происходит вообще). ВИ сообщает важные детали, чтобы можно было начать общение. Он не обязан описывать все имеющие значение детали, их раскрытие — это часть разговора! Другие игроки могут задавать дополнительные вопросы, чтобы узнать больше подробностей. Но ВИ должен описать сцену достаточно детально, чтобы игроки понимали, какие вопросы могут задать.

Спонтанное создание сцен

При создании сцены не обязательно начинать с «начала». Можно начать сцену с момента, когда ПИ входят в комнату, представляются и начинают говорить, но можно и с момента, когда разговор уже в самом разгаре. Внезапно кто-то оскорбил другого персонажа, и тут же кинжалы пошли в ход.

Такой метод создания называется **спонтанным**. Здесь нет переговоров, нет возможности корректировки настроения сцены — ПИ находятся здесь и сейчас, имеют дело с конкретной ситуацией и должны отреагировать именно на неё наилучшим способом.

Пример

Авантюрист Тали, персонаж Мариссы, хочет поговорить с графом Флатома, чтобы убедить его освободить из тюрьмы невинных обитателей. Я мог бы описать во время сцены, как Тали пробирается мимо стражников в кабинет графа... но вместо этого решил воспользоваться спонтанным созданием сцены.

«Тали, мы начинаем с того, что ты стоишь в кабинете графа. Он сидит за столом, сложив перед собой крылья, и смотрит на тебя жёлтыми глазами. Позади тебя стоят два элитных стражника-ястреба с алебардами, готовые вступить в бой и выполнить любые приказы графа. Они уже обезоружили тебя, это было условие аудиенции. Граф открывает клюв и говорит: «Итак, бродяга. Надеюсь, ты не зря потратишь моё время». Что ты делаешь?»

«Что ты делаешь?»

Основным моментом беседы является один и тот же вопрос: «Что ты делаешь?». Таким образом ВИ переводит разговор на другого игрока, как бы говорит: «Теперь твоя очередь!» Это побуждает к действию или намекает игрокам, что им нужно начать задавать уточняющие вопросы для принятия решений.

Суть НРИ «Корни» в действиях: ПИ *совершают поступки*. Выскакивают из окон, размахивают мечами, взламывают замки, убегают. Конечно, ПИ могут де-

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

лать что-то и просто разговаривая, но это должно быть общение с конкретной целью, а не праздное обсуждение. Они ведут беседы, чтобы понять, о чём думает враг, или чтобы обмануть глупого стражника и заставить его сделать то, что они хотят, или убедить заговорщика из Лесного союза раскрыть какой-то секрет.

«Что ты делаешь?» — это важный вопрос, который гарантирует, что каждый *сможет* сообщить, чем сейчас занимается его ПИ. Если ВИ задаёт этот вопрос, а игрок не может ответить, потому что недостаточно хорошо понимает ситуацию, важно вернуться назад и подробно ещё раз всё обсудить. Но если игрок не отвечает, потому что не хочет, чтобы его ПИ не пришлось делать сложный выбор... тогда Лес будет действовать сам, нравится это игроку или нет!

Неопределённость во время хода

Иногда, однако, игрок оказывается в ситуации, когда не знает, что делать дальше. Неясно, чья очередь говорить или что ПИ произнесёт. Чаще всего это происходит, когда кто-то совершает действие, результат которого не определён. Когда ПИ проходит через дверной проём, нет никакой неопределённости; ВИ говорит, что происходит: ПИ просто проходит через дверь в другую комнату. Однако, когда ПИ выпрыгивает с третьего этажа, неопределённости в этом предостаточно! Порежется ли он? Зацепится ли за ветку? Упадёт ли на землю? Пострадает ли он?

В такие моменты для разрешения неопределённости игроки используют кубики и обращаются к правилам. НРИ «Корни» использует структуру **ходов**, которые представляют собой отдельные фрагменты, похожие на готовые планы действий для самых разных областей игры. В игре есть множество ходов, от базовых, которые может использовать каждый ПИ, до специальных, которые могут использовать только некоторые ПИ. Но почти все эти ходы устроены одинаково: они состоят из **условия** и **результата**.

Ход запускается при определённом условии, которое всегда формулируется так: «Когда вы делаете [x]...» или «Когда происходит [x]...». Оно одновременно и предписывает, что сделать, и описывает, как это сделать. Если игрок хочет бросить кубики во время хода и получить какой-то из возможных результатов, нужно выполнить условие: описать действия своего ПИ. Если игрок уладил вопрос во время описания, то не имеет значения, будет ли он бросать кубики или нет, он уже запустил ход, результаты которого уже действуют. Результаты показывают возможные варианты развития действия.

Проще говоря, принцип ходов звучит так: «Хочешь сделать что-то — делай». Если игрок хочет, чтобы в результате хода его ПИ вступил в *рукопашный бой*, то нужно выразить это словами (подробнее о «художественной части мира игры» см. стр. 33), описав, как ПИ размахивает мечом и бросается вперёд. И если игрок решил, что его ПИ начал биться с кем-то на мечах, то нужно сде-

Ivan Smirnov (Order #3552556)

лать бросок кубиков, чтобы вступить в ***рукопашный бой***. Итак, сначала игрок совершает действие, после чего нужно бросить кубики, чтобы получить результат хода... а чтобы сделать бросок, игрок должен прежде совершить действие.

Результаты хода можно получить только после соблюдения условий. Некоторые ходы описательные: «Когда персонаж делает [x], происходит [y]». Многие ходы требуют броска кубиков, чтобы определить результат: «Когда персонаж делает [x], совершите бросок с характеристикой (Мощь, Сноровка, Удача, Хитрость или Шарм), и в зависимости от выпавших значений произойдёт [y] или [z]» (подробнее см. в разделе «Успехи и провалы» на стр. 32). Следует применять результаты хода, как они написаны, — не подтасовывать их и не игнорировать! Результаты хода не могут идеально подходить для каждой вымышленной ситуации, они так сформулированы, чтобы их можно было применить к разным похожим ситуациям. Это требует от ВИ творческого подхода в интерпретации результатов, чтобы они имели смысл.

После этого опять начинается обсуждение, реакции на полученные результаты, описание чего-то нового, и сюжет двигается вперёд.

Так проходит игра НРИ «Корни». Все игроки и ВИ участвуют в разговоре и развивают мысль, отвечают на высказывания и вопросы друг друга, пока не

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

наступит ход и игроки не столкнутся с действием, результат которого не определён. Тогда в игру вступают правила, разрешается неопределённость и все возвращаются к общему разговору. Бывает, что моменты неопределённости наступают раз за разом, алгоритм действий всегда остаётся неизменным.

Пример

Марисса, играющая за Тали, описывает, как её героиня нервно опускается на стул напротив графа. «Я пытаюсь сделать серьёзное лицо: «Спасибо, что согласились встретиться со мной, граф», — говорит она.

Как ВИ я говорю от имени графа, используя пренебрежительный тон: «Да, да, выкладывай», — говорит граф, нахально взмахнув одним крылом».

«Я пришла к вам от имени Греты и Прюита, двух кроликов, которых вы заточили в тюрьму по подозрению в шпионаже на Лесной союз. Но они не шпионы — они просто глупые молодые кролики, болтающие что ни попадя. Они не заслуживают заточения из-за тупой ошибки, достопочтенный граф». Тали опустила взгляд в конце последней фразы, чтобы быть почтительной».

Я изображаю, как граф ехидно фыркает: «Ты хочешь, чтобы я освободил двух особ, которые могут быть опасными шпионами, только потому, что уверена в их невиновности? Мне нужно сделать из этих отщепенцев пример для всей поляны».

«Но их освобождение станет примером другого рода, который покажет, что вы милосердны, и пошатнёт популярность Лесного союза на этой поляне. Жители будут благодарны вам, их жажда крови сойдёт на нет».

Возникает та самая неопределённость, так как я не знаю, как отреагирует граф. Ему может не понравиться, что его поучает бродяга, но он опытный интриган, а Тали рассуждает правильно. Я смотрю на список ходов и вижу условие запуска **убеждения***: «Если персонаж убеждает персонажа ведущего обещаниями или угрозами, сделайте бросок с характеристикой Шарм».*

«Эй, Тали, похоже, ты пытаешься **убедить** *графа. Ты обещаешь, что если он сделает то, что ты хочешь, то влияние Лесного союза на поляне ослабнет. Правильно?»*

Марисса вздыхает, но кивает: «Да, наверное, так и есть. Мне не нравится, как это звучит, но в этом есть смысл».

«Отлично! Тогда кидаем кубики!»

Бросок кубиков применяется во время разговора, только если этого требуют правила. Если игрок играл в другие настольные ролевые игры, то может возникнуть желание бросить кубики во время общения, когда ему что-то покажется неопределённым, даже если на самом деле нет требующего этого хода. Нужно остановиться! Если в данный момент нет разрешающего неопределённость хода, то нет и неопределённости, а решение принимает ВИ, основываясь на своих замыслах, принципах и ходах (подробнее см. стр. 198).

Ivan Smirnov (Order #3552553 (5)

Успехи и провалы

Если во время хода надо сделать бросок, игрок бросает две шестигранные игральные кости (далее 2к6). Чаще всего при броске добавляется значение одной из характеристик ПИ к результату броска 2к6. Так, если игрок совершает бросок с характеристикой Шарм, а значение Шарма его ПИ +1, то игрок бросит 2к6 и прибавит к результату 1.

Все ходы с бросками кубиков имеют одинаковые категории результатов:

- 7 или выше — «успех» и означает, что ПИ в основном добился того, чего хотел;
- 10 или выше — «серьёзный успех» и означает, что ПИ получил почти всё, что хотел, или какую-то дополнительную выгоду;
- 7–9 — «сомнительный успех» и означает, что ПИ в целом получил, что хотел, но с некоторыми затратами или осложнениями;
- 6 или меньше — «провал», который означает, что ВИ должен рассказать, что будет дальше, усугубив ситуацию.

Не нужно рассуждать в терминах успех — провал. Если игрок просто скажет, что «7 или выше означает успех, а 6 или ниже означает провал», то это будет не совсем корректно и лишит игру полезных инструментов, позволяющих сделать её намного интереснее! Результат 7 или выше — это успех, означающий, что ПИ, совершивший ход, вероятно, в основном получит, что хотел... но при этом он может так напортачить, что «достижение» трудно будет счесть чистой победой. А результат 6 или ниже может, на усмотрение ВИ, превратиться в «провал», и ПИ не получит то, что искал... но так же легко он может привести к ситуации, когда ПИ достаётся именно то, что он хотел, но это оказывается *не тем, что на самом деле ему было нужно*, или он добивается своего, но результат оказывается куда серьёзнее первоначальных намерений.

Провалы — это возможность для ВИ совершить свои ходы (рассказать, что произойдёт), и они порой приводят к интереснейшим событиям. Не стоит умалять значение провалов, считая их просто неудачей!

Пример

Марисса бросает кубики для **убеждения** *Тали — 2к6 + Шарм Тали (+2). На кубиках, к сожалению, выпадает 1 и 2 — итого 5. Провал. Пока я думаю, что делать, мне на глаза попадается репутация Тали среди Крылатых династий (–1), не очень низкая, но достаточно плохая, чтобы изменить мнение графа. У меня возникает идея!*

«Да, граф смотрит на тебя, обдумывая твои слова, а затем расплывается в ужасной ухмылке: «Действительно, интересное предложение. Единственный недостаток, конечно, в том, что я не могу показать всем своё милосердие, ведь это ослабит моё положение среди Династий. Нет уж, я не отпущу двух пленников просто ради благодарности жителей. Мне нужен другой заключённый, чтобы заменить их. На-

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

пример, опасный бродяга, беспринципный преступник, представляющий угрозу нашему порядку. Кто-то, на кого жителям этой поляны будет наплевать. Кто-то, кого я смогу безнаказанно заключить в тюрьму и быстро казнить». Он смотрит на двух ястребов с алебардами: «Взять её! Она преступница и угроза для поляны». Затем он снова обращает свои жёлтые глаза на тебя, продолжая жестоко улыбаться: «Спасибо за помощь. Я это ценю». Что ты будешь делать дальше?»

Ещё одно важное замечание: ВИ никогда не бросает кубики во время ходов. ВИ может бросать кубики, чтобы посмотреть результат по таблице случайных результатов для определения ситуации (см. «Создание Леса» на стр. 228), но он не будет бросать кубики, чтобы определить, что происходит. Это игроки бросают кубики от имени своих ПИ, что показывает важность действий этих персонажей и результата их действий.

Мир игры

Когда игроки играют в НРИ «Корни», их разговоры касаются **художественного вымысла** — целого, всеобъемлющего воображаемого мира игры. Мир объединяет всех персонажей, места и события игры. Он касается не только того, что происходит во время разговора: если ПИ — это ребёнок двух важных Крылатых дворян, а в его биографии говорится, что его родителей свергли и они пропали без вести, то это тоже часть мира игры, только художественная.

Художественную часть игры следует воспринимать как «канон». Что правда? Что сомнительно? Что было общеизвестно? Что имеет смысл? Изначально мир игры задаётся тем, что написано в этой книге (см. главу 1), но он меняется по ходу игры. Всё, что говорят игроки и делают во время игры, дополняет и изменяет его.

Художественная часть игры крайне важна в НРИ «Корни». Всё, что происходит в игре, должно её учитывать. Она определяет границы разговора.

Могут ли персонажи-птицы летать? Чтобы ответить, ВИ обращается к художественному описанию мира: да, могут. У них есть крылья, и они живут на верхних уровнях полян. Это логично. И после того, как ВИ об этом расскажет, все игроки будут обоснованно считать, что птицы могут летать.

Могут ли персонажи-лисы летать? ВИ снова обращается к художественному описанию мира: нет, они не могут летать сами по себе. У них нет крыльев, они живут на земле. И после этих слов все игроки будут обоснованно считать, что лисицу в небе не встретишь.

Может ли персонаж-птица летать, если он в пластинчатых доспехах, несёт огромный молот и три полных мешка золота? ВИ в очередной раз обращается к художественному описанию мира: нет, это чересчур. Он слишком нагружен и просто не сможет взлететь. В таком случае все игроки могут поразмышлять, как быть с весом героев-птиц: можно носить более лёгкие доспехи и оружие, если они собираются подняться в воздух.

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Может ли персонаж-лиса летать, используя планер из листьев, созданный искусным ремесленником? Обратимся к описанию мира игры: ну, его сконструировал ремесленник, а мы знаем, что они очень талантливы. Но это всё равно кажется крайне сомнительным. Так что... возможно, лиса и полетит, но неясно, насколько хорошо и безопасно это будет. Скорее всего, ответ можно получить либо с помощью хода, который должен совершить ремесленник при создании летательного аппарата... либо если лиса *доверится судьбе*. В любом случае нужно применить ход, чтобы разобраться с этой неопределённостью.

Последний пример показывает, насколько важна художественная часть мира. С её помощью можно понять, что возможно и какие действия, заявления и утверждения имеют смысл во время игры. И, самое главное, если исход ситуации неясен, то с её помощью можно понять, как и когда срабатывают ходы.

Общее понимание

Когда игроки собираются за НРИ «Корни», вселенная игры, мир, существует не в голове одного игрока и даже не в голове ВИ. Его делят все собравшиеся, это общий вымышленный мир со своими законами, историей и правилами. Чтобы играть интересно, применять ходы и разрешать неопределённость, все игроки должны быть на одной волне и одинаково понимать суть.

Допустим, ПИ говорит стражнику: «Я достойно служил Маркисату, поэтому пропустите меня на поляну». Следует обратиться к описанию мира, чтобы понять, говорит ли ПИ правду и пытается *убедить* стражника или же он лжёт и пытается *обмануть* стражника.

Важно не только знать мир, но и **верить** в это знание. Если ПИ верит, что говорит правду, когда утверждает, что достойно служил Маркисату, но ВИ считает, что он лжёт и обманывает стражника, то возникает проблема: у игрока и ВИ нет общего понимания мира, нужного, чтобы сделать верный ход и продолжить разговор.

Однако, когда есть общее понимание, проблему легко решить — достаточно просто поговорить, чтобы прийти к единому мнению!

Пример

«Так, ты лжешь? Обманываешь стражников?»

«Да нет, я серьёзно! Мы же работали на Маркисат, помогая им вернуть украденные драгоценности!»

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

«Да, но потом вы сожгли их Поднебесную гавань».

«Верно, но они-то об этом не знают! В доказательство, что мы на стороне Маркисата, могу показать медаль, которую Маркиса вручила после той истории с драгоценностями!»

«Хм. Хорошо. Допустим, что ты говоришь правду, попытайся убедить их».

Сюжет может сойти с задуманной ВИ колеи, если игроки привнесут в игру разные предположения о мире, но, как и всё остальное, это часть общения, поэтому всегда нужно уточнять и задавать вопросы, чтобы убедиться, что все более-менее одинаково понимают мир игры.

Начало игры

Перед началом игры нужно кое-что подготовить и запомнить.

Подготовка к игре

ВИ должен решить, как будет проводить игру, вживую или онлайн, а также продумать, что будет делать, как будет подстраиваться к количеству игроков. Нужно подготовить бланки персонажей, памятки и кубики. Каждому игроку нужен бланк персонажа, памятка базовых ходов и памятка создания персонажа. ВИ нужны свои памятки и также памятки базовых ходов и создания персонажа.

Каждому игроку нужно бросать по 2к6. Можно обойтись и одной парой кубиков, но лучше, если у каждого будет по набору. Если игра происходит по сети, стоит использовать общую программку для бросания кубиков. В напряжённые моменты интересно вместе наблюдать, как летят кубики!

Каждому игроку нужны карандаши и бумага для заметок. ВИ, в частности, должен иметь возможность делать заметки о Лесе, отдельных полянах и своих ПВ.

Ещё понадобится карта Леса. Подойдёт всё, что угодно: карта из настольной игры, рисунок на бумаге или цифровой эскиз.

Кроме того, у каждого играющего должно быть 3–4 часа свободного времени. Первая игра, вероятно, продлится около 2 часов, нужно будет создать ПИ, учесть все мелочи, установить связи и так далее. После этого полноценная игровая сессия или «эпизод» игры может занять около 3 или 4 часов.

Каким будет Лес?

Таким образом, перед началом игры все должны быть на одной волне. Обычно это означает, что ВИ даёт базовое описание Леса, игровых фракций, обитателей и т.д. А игроки должны задавать вопросы, чтобы убедиться, что понимание Леса у всех совпадает.

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Ниже приведено несколько фактов о мире, которые нужно упомянуть, чтобы синхронизироваться с остальными частями игры.

Больше сказочным

Чем питаются лисы (известные хищники)?

Есть ли у птиц руки?

Волк такого же размера, как мышь?

В описании мира, ответах на эти и другие вопросы НРИ «Корни» склоняется в сторону сказки. В центре внимания не чистый реализм — и это очевидно, раз в игре идёт речь об империях, которыми правят говорящие, прямоходящие, носящие доспехи кошки и птицы!

Поэтому уделять внимания таким вещам не стоит, ведь это будет непродуктивно и будет противоречить основной идее НРИ «Корни». В игре внимание игроков сосредоточено на их персонажах, их выборе, окружающих их фракциях и опасностях Леса, а не на том, как именно птица держит меч.

Если игрок говорит о персонаже-птице: «Так, он берёт рюкзак в руки», это, конечно, ошибка, потому что у птицы на самом деле нет рук! Нет смысла исправлять такую ошибку. Не стоит акцентировать внимание на таких мелочах, они не так важны, важнее всего в игре создание напряжённых ситуаций и конфликтов.

Что же едят лисы? То же, что и все остальные. Скорее всего, много хлеба и сухарей.

Есть ли у птиц руки? Типа того.

Волк такого же размера, как мышь? Смотря какой волк и какая мышь!

Похожим на Средневековье... но с примесью фэнтези

Лес в НРИ «Корни», в общем, средневековый. Одежда, которую носят бродяги, их оружие и снаряжение, проблемы, с которыми они сталкиваются... размышляя над всеми этими вещами, стоит ориентироваться на вымышленные средневековые условия. История Леса не зеркальное отражение истории реального мира: например, дискриминация, которую можно ожидать в реальной средневековой Европе, полностью отсутствует в Лесу, но по большей части лучше использовать в игре особенности средневековой жизни.

При этом в Лесу можно найти места, предметы и события более фантастичные, чем любая реальная средневековая обстановка. Говорят, Маркисат использует ошеломляющие заводные механизмы и планирует запустить механические армии в Лес. А древние астрологи Крылатых династий на самом деле

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

получают важную информацию от небесных светил. Бродяга-ремесленник же способен собирать невероятные устройства из веток, паучьего шёлка, шестерёнок и лоз.

Не стоит отбрасывать эти фантастичные элементы ради соблюдения достоверности сурового Средневековья. Странное, необычное, экстраординарное, потустороннее, даже почти сверхъестественное довольно редко встречается в Лесу, но в истории бродяг могут происходить удивительные повороты!

Героическим с ограничениями

Бродяг из НРИ «Корни» нельзя назвать настоящими героями. По умолчанию они, вероятно, ближе к антигероям, но даже это не совсем точное название. Они часто бывают эгоцентричными и жадными, как по правилам игры, так и потому, что Лес — суровое, жестокое место. Бродягам пришлось быть такими же суровыми и жестокими, чтобы протянуть так долго.

Ivan Smirnov (Order #3952556)

У некоторых из них могут быть героические устремления, которые по ходу игры могут изменяться. Но всегда есть грань. Бродяг все и вся как бы толкают к эгоизму. Выбор, с которым они сталкиваются, не бывает прямолинейным или очевидно-героическим. Весь Лес сопротивляется прямому, простому героизму.

Игроки должны принять за постулат, что Лес не место для великого зла или чистейшего добра. Там могут появиться антагонисты, способные на великое зло и ужасные поступки... но это чаще всего исключение. Их последователи уже не будут такими же. И никто в Лесу не рождается злым.

Маркисат, Крылатые династии и даже Лесной союз... все они, к добру или к худу, представляют серую мораль, смесь хорошего и плохого. Вера генерала Маркисата в то, что почти тоталитарный контроль над Лесом — это хорошо, может быть ошибочной и жестокой, но при этом у него могут быть самые благие намерения: он пытается избавить Лес от насилия и страданий, которые были в нём на протяжении всего существования.

Если ПИ предпочитает верить, что ситуация простая, то так тому и быть. Но игроки и ВИ должны быть единодушными в том, что Лес — сложное место, где всё решается не так легко, как на первый взгляд может показаться.

В центре внимания – отряд бродяг

НРИ «Корни» — это игра прежде всего об отряде бродяг. Не стоит забывать об этом по ходу игровой сессии — это игра не о солдатах из фракции Маркисата или восходящих дворянах Крылатых династий. Правила и бланки персонажей не подойдут для таких историй, они подходят только бродягам.

Из этого следуют два важных вывода:

- если ПИ перестаёт быть бродягой, он больше не подходит под сюжет игры;
- если ПИ отделяется от отряда, основной группы, навсегда, он больше не подходит под сюжет игры.

Бродяги отличаются независимостью и склонностью путешествовать. Они могут стать сильнее, сотрудничая с фракциями, но в конечном счёте не становятся частью этих фракций, понимая все издержки и преимущества, связанные с нейтральной позицией. Окончательно присоединившись к какой-либо фракции, они перестанут быть бродягами. Как и все остальные, бродяги путешествуют по Лесу, перемещаясь по тропам и зарослям. У них может быть «база», определённое место, куда они любят возвращаться, где могут отдохнуть от долгой дороги или после заданий и чувствовать себя в безопасности... но это не то же самое, что возвращаться в настоящий дом, место, которое они могли бы назвать своим и не хотели бы покидать. Остепенившись, бродяги перестанут быть бродягами.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Отряды бродяг встречаются не так уж часто — большинство из них путешествуют самостоятельно, собираются вместе для выполнения задания, а затем снова расходятся, потому-то в игре всё вертится вокруг отряда. Отряд бродяг связан профессиональными узами, дружбой, реальной поддержкой и заботой, взаимными корыстными интересами или чем-то иным. Как бы то ни было, у них есть связь, и они решили, что им лучше держаться вместе, а не расходиться. Если это когда-нибудь изменится и один из бродяг решит покинуть компанию, значит, он выйдет вне фокуса игры.

В любом из этих случаев бродяга-персонаж игрока, который перестал быть бродягой или отделился от отряда, скорее всего, больше не будет ПИ. Он продолжает оставаться персонажем из Леса, связанным с миром игры... но больше не играет главную роль в истории, которую рассказывают игроки. Он напоминает персонажа, покидающего сериал; он может вернуться в какой-то серии, но больше не является частью основного актёрского состава.

Порой такие повороты — лучший вариант развития ПИ и всего сюжета! Но сказанное выше не значит, что бродяга *не может* остепениться или отделиться от отряда. Смысл в том, что ПИ, сделавший подобный выбор, больше не соответствует тону и направленности игры, поэтому, вероятно, лучше проворачивать такое, только когда все согласны, что персонаж перестанет быть ПИ. Игрок может легко создать нового бродягу, чтобы влиться в отряд (подробнее см. стр. 180), но оригинальный герой больше не будет вписываться в сюжет и, так или иначе, выбывает из игры как ПИ.

Зачем играть?

Итак, что же НРИ «Корни» может предложить особенного, чего не найти в других играх? Зачем в неё играть?

Дело в том, что в этой игре можно:

- играть за кошек-авантюристов, птиц-воинов, мышей-воров и лис-мошенников — и всё это в мире, наполненном персонажами-животными, от героев до злодеев (и всех остальных);
- рассказать истории о потрясающих, непредсказуемых, умелых, удивительных ПИ, которые переживают приключения в постоянно меняющемся мире;
- реально повлиять на этот мир — Лес будет реагировать на действия персонажей, хорошие и плохие, отражая их выбор;
- противостоять опасным силам, защищать невинных от угнетения и выходить победителем, хотя, быть может, и не совсем невредимым;
- проживать трогательные, смешные, захватывающие и восхитительные моменты драматичных историй об умелых и способных героях в напряжённых ситуациях;

Ivan Smirnov (Order #3552556)

- совершать ограбления и налёты, восставать против тирании, и всё это в мире, который действительно может реагировать на действия игроков.

Ведь Лес в опасности, а компания игроков, возможно, его главная надежда... но только если вначале они сами сумеют выбраться из создавшихся неприятностей.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

4 Создание бродяг

Ivan Smirnov (Order #38525543)

Чтобы начать играть в НРИ «Корни», нужно создать персонажей игроков (ПИ). Каждый игрок (кроме ведущего) придумывает своего героя, и вместе эти персонажи являются основными действующими лицами игры. Поэтому к этой обязанности стоит отнестись серьёзно!

Во время создания персонажа в процессе игры ПИ будут обрастать деталями: нужно расширять описания и информацию о предметах, продумать, какие вопросы могут возникнуть у других о ПИ и как на них можно ответить, добавлять описания сверх того, что указано в бланке персонажа, — именно так появляются живые и интересные герои!

Выбор персонажа

Чтобы создать ПИ, сначала нужно выбрать, кем он будет, определённый архетип, набор связанных идей, который можно считать руководством для ПИ (но не жёстким ограничением). Все архетипы описаны общо, чтобы была возможность создать в рамках архетипа уникального ПИ!

В этой книге описано девять архетипов, каждый из которых соответствует одному из бродяг из настольной игры **«Корни. Игра о борьбе за власть и справедливость и в лесу»** и дополнений **«Корни. Речное братство»** и **«Корни. Подземный мир»**. Вот эти роли: авантюрист, вор, налётчик, поджигатель, ремесленник, ронин, скиталец, следопыт и судья. Каждый игрок выбирает себе архетип, не повторяясь, то есть у каждого должен быть свой архетип, отличный от остальных. Таким образом получится отряд бродяг с разными чертами, проблемами и навыками.

Каждый архетип описан на отдельном уникальном двустороннем бланке. При создании ПИ нужно распечатать свой бланк и записать всю необходимую информацию на нём, используя его как список черт, способностей, снаряжения и пр.

Подробнее об архетипах см. стр. 133.

Пример

Деррик создаёт нового ПИ. Он просматривает архетипы, чтобы понять, что больше соответствует его интересам. Он не хочет бойца, ему нужен социально ориентированный персонаж, поэтому Деррик выбирает между авантюристом и скитальцем. Марисса хочет играть за авантюриста, поэтому он решает выбрать скитальца.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Заполнение бланка

Выбирая архетип, нужно ознакомиться с каждым из них. Как только игрок определится с тем, за кого он будет играть, он должен взять соответствующий бланк персонажа. Ниже приведены все элементы бланка.

Затем нужно пройтись по бланку, заполняя часть разделов полностью, а в других делая лишь пометки. Во время этого процесса игрок определяется с основными свойствами своего персонажа. ПИ будет меняться и развиваться со временем, и многие значения характеристик в бланке будут меняться соответственно, но решения, которые игрок принимает сейчас, окажут большое влияние на его личность и возможности ПИ.

Имя, вид, отличия и поведение

В этих разделах записываются имя, вид, отличия и поведение ПИ. Выбор этих элементов станет основой ПИ. Всегда можно вернуться к ним позже, если передумать и выбрать что-то другое, более соответствующее ПИ.

Имя

Ниже приведён список имён, из которого можно выбрать одно понравившееся, а можно придумать похожее имя самостоятельно.

- Андерс • Биа • Билли • Браден • Буфорд • Ванда • Венник • Викам • Виттора • Вост • Вудлиф • Вэнс • Гемма• Говерд • Грета • Густав • Дафна • Джинкс • Длиннозуб • Донил • Дуб • Дуган • Дьюли • Жакли • Заин • Закри • Зандер • Зара • Зели • Зим • Злат • Зоик • Зола • Игрин • Илсо • Инда • Ирвен • Йоленда • Йотерри • Йоханн • Каган • Квентин • Квинелла • Кейли • Кесспир • Кира • Констанс • Крестоцвет • Коннор • Лайна • Линдин • Локлер • Масгуд • Мол • Монка • Мурти • Мята • Найджел • Нейл • Номи • Нэн • Оксли • Олага • Омин • Орри • Патти • Перо • Пинтин • Плащ • Превитт • Рис • Родиа • Рорик • Роуз • Сарра • Селвин • Синдер • Стаси • Сорин • Таммора • Толстомех • Тондрик • Туман • Ульвени • Ульвид • Уммери • Урма • Фланнера • Фона • Фостер • Фринк • Харпер • Хенни • Хинник • Эван • Эвард • Эйми • Элис • Эллин • Эмми • Эльвин • Ясмин • Яспер • Ятес

Вид

Вид — это то, к какому типу животных относится ПИ. Можно выбрать один вариант из списка или добавить свой собственный в пустую строку. В Лесу распространены четыре вида животных: птицы, лисы, мыши и кролики. Другие животные встречаются реже, но Лес обширен и наполнен множеством самых разных существ.

Ivan Smirnov (Order #355255 6)

Вид может быть любым, но с некоторыми ограничениями.

- Не стоит выбирать животное, которое в реальном мире больше волка. Все обитатели НРИ «Корни» более или менее одинакового размера. И поэтому будет выглядеть странно, если в игре появятся более крупные звери... кроме того, в Лесу многие крупные животные (олени, медведи) считаются чуждыми или опасными.
- Не стоит выбирать исключительно водных животных. Могут подойти земноводные, но не рыбы. Обитатели Леса и другие ПИ большую часть времени должны проводить на суше, поэтому надо выбирать животных, которые физически способны взаимодействовать с другими лесными жителями и о котором не будут спрашивать каждые пять минут: «А как твои жабры работают над водой? Как ты дышишь?»

Животные не наделены никакими особыми чертами или способностями, кроме тех, которые имеют смысл в рамках мира. Птицы могут летать, кроты — копать, бобры — грызть древесину, лисы чуют других животных, и так далее.

Эти способности не являются чем-то особенным — они прекрасно вписываются в существующие ходы! Если птица хочет взлететь и нет критической ситуации с неопределённостью, то она просто взлетает. Если она пытается полететь, чтобы избежать наводнения, то она ***доверяется судьбе*** или пытается выполнить ***плутовской приём*** Акробатики. Если крот хочет прорыть тоннель и нет критической ситуации с неопределённостью, то он просто прорывает тоннель. Если же ему нужно тайно прорыть тоннель под домом мэра... тогда, возможно, он пытается выполнить ***плутовской приём*** Подкрадывание. И так далее.

Наибольшее значение вид имеет при социальном взаимодействии. Если ПИ — птица, то многие жители будут автоматически причислять его к Крылатым династиям. Если он кошка, то будет ассоциироваться с Маркисатом. Если кролик, лиса или мышь, то в них все будут видеть обычного угнетаемого обитателя Леса. Если ПИ — ящерица, волк, жаба, муравьед или какое-то другое необыч-

Ivan Smirnov (Order #395255.6)

ное животное, то на него могут смотреть с подозрением и недоверием. У каждого в Лесу есть собственные ожидания и предрассудки, и, к сожалению, выбор вида влияет на то, как ПИ видят другие, даже если он изо всех сил старается дистанцироваться от каких-либо фракций.

Отличия

В бланке предложено три категории, которые по большей части уникальны. Нужно выбрать хотя бы один вариант в каждой категории, или придумайте свой собственный. Можно выбрать и больше вариантов по желанию.

Первая категория — это род персонажа; вторая — небольшое описание внешности, чтобы другие игроки могли представить ПИ; а третья — интересная деталь или носимый предмет, обычно не особенно полезное или ценное, скорее безделушка, которая что-то значит для бродяги.

Поведение

Для описания поведения выбирается и обводится один из предложенных вариантов или придумывается свой. Поведение — это краткая характеристика личности ПИ. Как и всегда, это не жёсткое ограничение, а подсказка, благодаря которой можно сделать выбор, хорошо вписывающийся в роль.

Пример

Деррик просматривает предложенный список имён, и ему нравится имя Джинкс. На минуту он задумывается о том, чтобы сделать Джинкс мышью, но образ бродяги, который в сложные минуты притворяется мёртвым, ему больше нравится, и он считает, что опоссум ему больше подойдёт! Он обводит этот вариант, описывая Джинкса серошёрстым крысохвостым опоссумом. Но Джинкс не получает никаких особых преимуществ, прикидываясь трупом. Деррику все равно придётся делать бросок, чтобы **обмануть персонажа ведущего**, *если Джинкс попробует притвориться, и тогда будет иметь значение уровень Хитрости — но об этом можно подумать позже.*

При выборе пола Деррик выбирает мужской. «Подранный» в строке физического описания выглядит любопытно: Деррик представляет, что у Джинкса множество раз заштопанный плащ. Ему нравятся три вещи из списка, поэтому он выбирает все три: «подранный плащ», «счастливый талисман» и «набор для азартных игр». Счастливый талисман кажется нужным предметом, но как его применить и что это такое, он разберётся чуть позже. Набор для азартных игр состоит из игральных костей и стакана для бросания.

Биография

Вопросы, отмеченные в биографии, — это подсказки, которые помогут обдумать и описать предысторию ПИ. У каждого ПИ есть прошлое, и эти элемен-

Ivan Smirnov (Order #3552553 6)

ты могут стать хорошими сюжетными зацепками для интересных, напряжённых сцен в будущем.

В каждом бланке есть пять вопросов с несколькими вариантами ответов. Обычно они одинаковы, хотя в бланках некоторых архетипов отличия всё же имеются. Если хочется ответить на вопрос по-другому, сначала нужно посмотреть, могут ли подойти представленные варианты ответов: большинство из них сформулированы широко, чтобы можно было внести конкретику и добавить подробностей.

Где ваш дом?

Это сочетание вопросов «Откуда вы?» и «Какое место вам дорого?». У бродяг нет постоянного места жительства. Но у многих из них есть особое место, которое они выделяют, потому что оттуда родом или потому что возвращаются туда, если им нужен отдых. Это и считается домом. Если игрок выбирает какую-то поляну, значит, это важное для его ПИ место; если выбирает лес, значит, где-то в чащобе у него есть безопасное место для отдыха; а если — место, далекое отсюда, значит, ПИ не привязан к конкретным точкам в Лесу и пришёл издалека.

Почему вы стали бродягой?

Все ПИ — бродяги, неостепенившиеся путешественники по Лесу, специализирующиеся в определённом навыке. Ответ на этот вопрос включает в себя как события, приведшие ПИ к бродяжничеству, так и причины, по которым он остаётся бродягой. Если среди вариантов ответа нет нужного, то можно уточнить, хочет ли ПИ уйти на пенсию или остепениться. Если он ещё не готов отказаться от жизни бродяги... нужно придумать вескую причину, по которой он остаётся бродягой.

Кого вы оставили?

Жизнь бродяги предполагает расставания. Будь то друзья и семья, которые остались дома, или наставник, которого он покинул, отправившись в самостоятельное плавание, есть кто-то, кто много значил для него, кого он бросил ради приключений. Выбирая ответ на этот вопрос, игрок выбирает что-то очень значимое для бродяги персонажа. Обязательно имя, вид, причина, по которой ПИ его оставил, где его можно отыскать.

Какой фракции помогли?
Какой фракции навредили?

Оба эти вопроса связаны с отношением ПИ к основным фракциям игры. Фракции — это Маркисат, Крылатые династии, Лесной союз и сами обитатели. Для каждого вопроса нужно выбрать по одной фракции, которой в прошлом ПИ либо помогал, либо вредил. Что бы он ни сделал, это было весо-

Ivan Smirnov (Order #395255.6)

мо — фракция помнит о бродяге и его поступке, так что действия в прошлом продолжают влиять на нынешние отношения.

В бланке персонажа у фракции отмечается 2 ячейки престижа, которой послужил ПИ, и 1 ячейка дурной славы у фракции, которой он причинил вред. Рост престижа означает, что у ПИ растёт хорошая репутация у этой фракции. Рост дурной славы означает, что у ПИ растёт плохая репутация у этой фракции. Можно выбрать одну и ту же фракцию для обоих ответов, это значит, что ПИ и помог, и навредил одной и той же фракции (подробнее о престиже и дурной славе см. стр. 112).

Необходимо продумать, чем ПИ мог помочь или как навредил этим фракциям. В процессе создания персонажа ещё будет возможность внести данную информацию, например, когда будут устанавливаться связи с другими ПИ (подробнее см. стр. 50) или описываться подвиг отряда бродяг, так что не обязательно решать сейчас. Но в какой-то момент во время создания персонажа (чаще всего, когда игрок представляет своего ПИ другим) нужно будет рассказать, что он сделал, чтобы помочь и навредить этим двум фракциям, поэтому важно определиться с этой частью Биографии как можно скорее.

Пример

Настало время Деррику рассказать о прошлом Джинкса. Он решает, что персонаж родом откуда-то издалека, Джинкс — опоссум и считает себя выходцем из семьи опоссумов, живущих глубоко в лесах. Деррик решает, что Джинкс — бродяга, потому что находится в бегах из-за своего вранья. На счету Джинкса слишком много проделок в слишком большом количестве мест, почти повсюду можно найти нескольких обитателей, которые наверняка узнают опоссума и захотят ему отомстить.

Деррик также решает, что недавно Джинкс рассорился с лучшим другом и бывшим криминальным партнёром (сочетание двух вариантов ответа на бланке персонажа). Деррик называет этого друга Пеллом, он описывает его остепенившемся мошенником, который оставил жизнь афериста. Он выбирает поляну, на которой сейчас живёт Пелл. Наконец Деррик решает, что у Джинкса крепкая связь с Лесным союзом (повстанцам нужны ловкие мошенники), а особая вражда — с самими обитателями. Обычных жителей Леса раздражают проделки бродяги. Деррик отмечает 2 ячейки престижа у Лесного союза и 1 ячейку дурной славы у обитателей.

Ivan Smirnov (Order #3952556)

Характеристики

У каждого ПИ есть пять характеристик, которые показывают, насколько хорошо он развит в каждой из них. Это Мощь, Сноровка, Удача, Хитрость и Шарм.

Мощь — это физическая сила. Чем выше Мощь, тем больше вероятность того, что ПИ сможет выламывать двери, или сбивать замки, или вести рукопашный бой.

Сноровка определяет, насколько хорошо ПИ что-то делает руками. Чем выше Сноровка, тем больше вероятность того, что ПИ сможет ловко совершать сложные приёмы и точно стрелять из лука.

Удача — это сила воли, живучесть и... ну, везение. Чем выше Удача, тем больше вероятность, что ПИ сможет выпутаться из опасных или сложных ситуаций более или менее невредимым (но у этого будет цена).

Хитрость — это смекалка, проницательность и сообразительность. Чем выше Хитрость, тем больше вероятность того, что ПИ сможет обманом заставить ПВ действовать по своему усмотрению или разобраться в сложившейся ситуации и придумать эффективный план.

Шарм — это умение ПИ поддерживать беседу, диалог и социальное взаимодействие. Чем выше у ПИ Шарм, тем больше вероятность того, что он сможет убедить ПВ действовать определённым образом или сумеет понять, что в голове у других персонажей.

В бланке персонажа есть готовый набор характеристик, описывающих определённый тип персонажа, подходящий этому архетипу. Можно немного подкорректировать его, добавив +1 к любой характеристике, но на данном этапе нельзя поднять значение выше +2.

В целом 0 — это средний показатель для ПИ, что лучше, чем у большинства обитателей Леса. Значение ниже 0 означает, что при использовании этой характеристики ПИ сильно рискует. Значение выше 0 означает, что ПИ, скорее всего, сохранит контроль над ситуацией и получит желаемое.

Пример

У бродяги Джинкса такие стартовые значения характеристик: Мощь 0, Сноровка –1, Удача 0, Хитрость +1, Шарм +2. Деррик может добавить +1 к любой характеристике на свой выбор, при условии, что не поднимет её выше +2. Следовательно, Шарм не подходит. Деррик думает об Удаче (он считает, что Джинкс в трудных ситуациях полагается на волю и везение), но в итоге выбирает Хитрость, которая позволит Джинксу проворачивать всякие уловки с большим мастерством.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Кто решает?

Кто решает, что ПИ действовал в рамках характера и мотива? Это определяет игрок или ВИ?

В идеале решает ВИ, но часто это скорее совместное дело. Если ВИ замечает, что ПИ действовал соответственно характеру или мотиву, он должен об этом сообщить — так достигается одинаковое понимание наступления такого момента. ВИ награждает ПИ за интересную игру. На практике, однако, ВИ довольно трудно отслеживать характеры и поступки каждого ПИ одновременно со всем остальным, что происходит в игре. Поэтому, скорее всего, сам игрок должен сообщить, когда его ПИ проявил свой характер или мотив.

В большинстве случаев ВИ и все остальные согласятся, что условия были выполнены. Если же ВИ не согласен, то наступает важный момент согласования, что означает тот или иной мотив или характер. А если мотив или характер ПИ больше не соответствует задачам, его всегда можно изменить (подробнее см. стр. 179).

Характер и мотивы

У каждого ПИ есть характер и два мотива. **Характер** говорит о его внутренней природе, это своего рода базовое описание того, как он чувствует, действует и, самое главное, что делает, чтобы пережить стресс. Характер ПИ описывает способ, которым он может полностью восстановиться от истощения, наступающего обычно после пережитых неприятностей или рискованных авантюр. Истощение — это одна из шкал вреда, определяющая степень усталости ПИ. Избавившись от истощения, ПИ получает прилив энергии, позволяющий действовать эффективнее (подробнее об истощении см. стр. 55).

Необязательно полностью подчинять ПИ его характеру, но в процессе игры, скорее всего, игрок будет вынужден это сделать — или естественным образом, или чтобы избавиться от истощения. Лучше выбирать характер, с которым будет интересно играть. Если невозможно представить, как ПИ действует в рамках своего характера, то нужно выбрать другой характер.

Мотивы персонажа говорят об его истинных желаниях. Если характер — это как бы основной инстинкт, то его мотивы — это желания, которые возникают снова и снова. У каждого мотива есть условие, выполнив которое ПИ получает возможность развиться — стать сильнее и эффективнее (подробнее см. стр. 177). У ПИ два мотива и одна возможность развития за каждый выполненный мотив в течение игровой сессии. В процессе игры игрок постоянно ищет возможности для реализации мотивов и развития ПИ, поэтому, если мотив игроку не интересен, лучше его сменить.

Ivan Smirnov (Order #395255 (5)

Пример

Деррик хочет показать хитрость и мошеннические склонности Джинкса. Он рассматривает варианты характера (Обжора и Делец) — и сразу же выбирает Дельца, который больше подходит озорному, изворотливому бродяге. Затем Деррик смотрит на мотивы бродяг. «Чистые лапы» вроде бы соответствует желанию героя обманом заставлять других вести себя так, как хочет Джинкс, будучи при этом как бы не при чём... но Деррику больше нравятся «Хаос» и «Острые ощущения». Деррик считает, что во время игры Джинкс чаще будет пытаться реализовать эти стремления, поэтому он выбирает их.

Связи

Связи определяют отношения ПИ с другими бродягами отряда. Большинство бродяг слышали друг о друге и знакомы с репутацией друг друга — они ведь занимаются одним и тем же. Но у ПИ с отрядом особенная связь. Они вместе работали, вместе грабили, вместе бежали от властей. Они друзья, коллеги, союзники, возможно, даже семья. Связи устанавливают эти отношения.

У каждой связи есть категория, описание с пустым местом для информации и игровой эффект. Категория — это общие данные, как ПИ относится к другому ПИ: видит в нём семью, коллегу, друга и т. д. Описание — это фактические, конкретные отношения и история этих ПИ. В пустое место вписывается имя связанного с ПИ персонажа. Игровой эффект — это правила, бонус или преимущество, которые получает ПИ благодаря этим отношениям. Если не указано иное, игровой эффект относится только к самому ПИ.

На каждом бланке персонажа есть две связи. Каждая связь устанавливает отношение между одним ПИ и другим ПИ. В итоге у ПИ будет как минимум две связи с другими ПИ, но может оказаться и больше, если другие игроки впишут его в связи своих ПИ.

При создании ПИ связи заполняются в последнюю очередь. После того как игроки пройдут все этапы создания ПИ, нужно по очереди начать делать следующее: выбрать одну связь и вписать в пустое место имя другого ПИ. Всегда нужно выбирать ПИ, не ПВ или ПВ-бродягу. Если возникают вопросы о связи, нужно ответить на них. ВИ может задать дополнительные вопросы, чтобы уточнить отношения, убедиться, что они проработаны и все понимают историю взаимоотношений ПИ друг с другом.

Когда будет заполнена первая связь, нужно приступить ко второй. Не стоит выбирать одного и того же ПИ повторно. Будет естественно, если после того, как один игрок впишет имя другого ПИ, игрок этого ПИ впишет имя первого ПИ в ответ. Стоит поразмыслить, как связи развивают друг друга и обогащают отношения.

У каждой связи в зависимости от её типа есть один из шести игровых эффектов, у которого есть в свою очередь конкретное условие запуска хода. Например,

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

связь с Защитником вступает в силу, только «если выбранный ПИ находится в пределах досягаемости». У связи с Партнёром есть эффект, который начинает действовать немедленно после установления связи и имеет постоянный эффект во время игры. Ниже перечислены игровые эффекты связей.

Защитник

Если выбранный ПИ находится в пределах досягаемости, игрок, управляющий им, отмечает истощение, чтобы его ПИ принял на себя предназначенный для другого ПИ удар. Сделав это, до конца сцены, игрок добавляет +1 к результатам бросков оружейных ходов.

Партнёр

Выбрав эту связь, один игрок и другой, с ПИ которого связан ПИ первого игрока, должны отметить 2 ячейки престижа у фракции, которой помог первый ПИ, и 2 ячейки дурной славы у фракции, которой он навредил. Если обоих ПИ заметят вместе и они должны будут при этом получить престиж или дурную славу у этих фракций, то полученные числа удвоятся.

Наблюдатель

Если один ПИ **пытается понять** *того, с кем связан, то игрок, управляющий этим ПИ, всегда отмечает 1 истощение, даже при провале. Когда этот ПИ* **уговаривает** *того, с кем связан, то может позволить игроку, управляющему вторым ПИ, очистить 2 истощения вместо 1.*

Друг

Если ПИ **помогает** *тому, с кем связан, то игрок, управляющий этим ПИ, может отметить 2 истощения, чтобы прибавить к броскам +2, а вместо 1 истощения прибавить +1.*

Профессионал

Если ПИ делится с тем, с кем связан, информацией после **анализа напряжённой ситуации**, *оба игрока, управляющие ими, прибавляют +1 к результатам бросков действий на основе ответов. Если ПИ помогает тому, с кем связан, выполнить* **плутовской приём**, *и игрок, управляющий им, при этом отмечает 1 истощение, то можно выбрать ход* **помощи**, *как если бы было отмечено 2 истощения.*

Семья

Если ПИ помогает реализовать характер тому, с кем он связан, оба игрока, управляющие ими, могут очистить шкалы истощения своих ПИ.

Пример

Познакомившись с другими персонажами, Деррик представляет остальным своего самовольного мошенника-бродягу. Когда приходит очередь Деррика выбирать связь, он решает, какие отношения установить с тем или иным ПИ. Сначала он выбирает для Джинкса связь **Семья** *с вором Плащом: «После того, как мы с _____ провернули впечатляющее дельце и украли ценную вещицу у могущественной фракции, я оказался в тяжёлом положении. Но этот персо-*

Ivan Smirnov (Order #3952556)

наж помог мне выбраться, и с тех пор мы близки». Деррик считает, что в этом есть смысл: из всех героев только у Джинкса и Плаща есть такой сильный интерес к обычному воровству. После короткого обсуждения игроки решают, что они украли целую телегу золота у Маркисата. Затем, когда наступает очередь Деррика указать вторую связь, он выбирает для Джинкса **Наблюдателя** *с налётчиком Квинелл: «_____ удалось раскусить и против меня же повернуть ситуацию. Как? Почему мы простили друг друга?» Похоже, Квинелл обворовал Джинкса после попытки того стащить у Квинелл монету, и это так впечатлило Джинкса, что после этого герои подружились!*

Репутация у фракций

Это способ отследить, как к ПИ относятся разные фракции. **Репутация** — это число, обведённое кружком, от –3 до +3 на шкале репутации той или иной фракции. Чем выше число, тем лучше мнение фракции о ПИ. +0 означает, что члены фракции мало о нём слышали или информация о нём противоречивая и они не знают, друг он или враг. +3 означает, что члены фракции считают его практически героем и, безусловно, одним из своих. –3 означает, что члены фракции считают ПИ страшной угрозой и, могут попытаться уничтожить на месте.

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☐☐☒ (+0) ☒☒☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

ДУРНАЯ СЛАВА — ПРЕСТИЖ

Название каждой фракции вписываются в пустые места шкал в бланке (и обитатели тоже). В начале игры репутация ПИ у каждой из этих фракций будет равна +0, не считая ячеек, которые были отмечены во время создания связей или биографии. Для этого нужно отметить все +0.

Чтобы отметить получение 1 престижа у фракции, зачёркивается ячейка справа от +0 на шкале репутации этой фракции. Чтобы отметить получение 1 дурной славы у фракции, зачёркивается ячейка слева от +0 на шкале репутации этой фракции.

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☐☒☒ (+0) ☒☒☒☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

ДУРНАЯ СЛАВА — ПРЕСТИЖ

Если отметки стоят в 5 ячейках престижа (между +0 и +1), то репутация ПИ изменится. Чтобы показать, что репутация ПИ выросла на 1, нужно стереть кружок вокруг +0 и обвести +1. Затем нужно стереть все отметки в ячейках престижа этой фракции; и, когда снова будут ставиться отметки престижа, надо начать с ближайших к +0 пустых ячеек.

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☐☐☒ (+0) ☒☒☒☒☒ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☐☐☒ +0 ☐☐☐☐☐ (+1) ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Чтобы повысить репутацию с +1 до +2, нужно поставить отметки во всех ячейках престижа от +0 до +2, всего в 10 ячейках. Аналогично, чтобы повысить репутацию с +2 до +3, нужно поставить отметки во всех ячейках престижа от +0 до +3, всего в 15 ячейках.

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☐☐☒ +0 ☒☒☒☒☒ +1 ☒☒☒☒☒ +2 ☐☐☐☐☐ +3

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☐☐☒ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

Дурная слава действует похожим образом. Отметив все ячейки между +0 и –1, надо понизить репутацию ПИ, стерев кружок вокруг +0, обвести –1 и очистить все ячейки дурной славы у этой фракции. Чтобы понизить репутацию с –1 до –2, нужно отметить все ячейки дурной славы между +0 и –2 — всего 6 ячеек. Чтобы понизить репутацию с –2 до –3, нужно отметить все ячейки дурной славы от +0 до –3 — всего 9 ячеек.

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☒☒☒ +0 ☒☒☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☐☐☐ +0 ☒☒☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

Если репутация ПИ выше +0, то, отметив все ячейки дурной славы между +0 и –1, игрок, управляющий им, понижает её на уровень. Например, если репутация ПИ +2, а отмечено 3 ячейки дурной славы между +0 и –1, то нужно стереть кружок вокруг +2, обвести +1 и стереть все отмеченные ячейки дурной славы у этой фракции.

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☒☒☒ +0 ☒☒☒☒☒ +1 ☒☒☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☐☐☐ +0 ☒☒☒☒☒ +1 ☒☒☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

Если репутация ПИ ниже +0, то, отметив все ячейки престижа между +0 и +1, игрок, управляющий ПИ, повышает её на уровень. Например, если репутация ПИ –2, а отмечено 5 ячеек престижа между +0 и +1, то нужно стереть кружок вокруг –2, обвести -1 и стереть все отмеченные ячейки престижа у этой фракции.

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☐☐☒ +0 ☒☒☒☒☒ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

–3 ☐☐☐ –2 ☐☐☐ –1 ☐☐☒ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

При создании ПИ можно изменить его репутацию благодаря вопросам биографии и некоторым связям, так что порой ПИ даже может вступить в игру с репутацией +1 или –1.

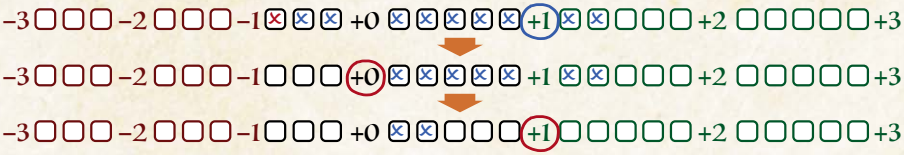
Отметки престижа и дурной славы не зависят друг от друга. Когда на шкале репутации игрок отмечает достаточное количество ячеек престижа, чтобы поднять репутацию своего ПИ, он стирает отметки только в ячейках престижа. Когда на шкале репутации игрок отмечает достаточное количество ячеек дурной славы, чтобы понизить репутацию своего ПИ, он стирает отметки

Ivan Smirnov (Order #3552556)

только в ячейках дурной славы. Отметки делаются только на части шкалы, на которой меняется репутация.

Когда уровень престижа или дурной славы растёт или падает на шкале репутации, новый уровень вступает в силу. Это может привести к правке сразу двух показателей репутации, которые автоматически отменят друг друга, и придётся очистить большинство ячеек престижа и дурной славы.

Когда стирают ячейки престижа или дурной славы из-за изменений значений репутации, стираются ячейки только до последнего достигнутого уровня. Любые оставшиеся сверх этого отметки престижа или дурной славы переходят на следующий уровень репутации и отмечаются от +0.



Пример

Благодаря долгому сотрудничеству у Джинкса отмечены 2 ячейки престижа у Лесного союза — первые две справа от отметки +0. А из-за вражды с обитателями — одна ячейка дурной славы, первая слева от отметки +0. Затем, поскольку судья Кира выбрала Джинкса для связи Партнёр, Деррик должен отметить 2 дополнительные ячейки престижа у фракции, которой помогли Джинкс и Кира, и ещё 2 ячейки дурной славы у фракции, которой Джинкс и Кира навредили. В итоге Деррик отмечает 2 ячейки престижа у Маркисата и 2 ячейки дурной славы у обитателей, из-за чего репутация Джинкса у обитателей становится равной –1! Деррик стирает +0, обводит кружком –1 и очищает всю дурную славу на шкале репутации обитателей.

Ходы

У каждого архетипа свой набор ходов: особых способностей, умений, преимуществ и черт, которыми может обладать ПИ. Иногда ходы просто меняют характеристики. Иногда добавляют совершенно новое условие запуска и результат. Все эти ходы соответствуют общему описанию архетипа.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

При создании ПИ на старте обычно можно выбрать 3 из 6 ходов. Лучше выбирать те ходы, которые кажутся интересными и захватывающими!

Подробнее об архетипах и их ходах см. в главе 5.

Пример

Деррик должен выбрать для Джинкса 3 хода архетипа скитальца. Он просматривает варианты, и ему нравятся ***давай поиграем!*** *— ход, позволяющий Джинксу играть в азартные игры, чтобы вытягивать информацию;* ***песок из кармана*** *— ход, который, как надеется Деррик, даст Джинксу преимущества в драке; и, по его мнению, ещё подходит* ***отчаянная улыбка****, ведь Джинкс полагается на отчаянные мольбы для спасения своей шкуры. Деррику нравятся* ***подстрекатель*** *и* ***острый язык*** *как дополнительные возможности во время боя, но он считает, что для начала его персонажу больше подойдут другие ходы. Он оставляет* ***подстрекателя*** *и* ***острый язык*** *для развития.*

Шкалы вреда

Шкалы вреда показывают уровни «вреда» или «затрат», которые несёт ПИ. Нужно постараться, чтобы они были пустыми как можно дольше.

У каждого ПИ есть три шкалы вреда: затраты, истощение и травмы. В начале игры у всех них по 4 ячейки. При создании ПИ все шкалы пустые.

Шкала **затрат** показывает, сколько разного снаряжения и припасов ПИ носит с собой. Игрок отмечает ячейку затрат, чтобы его ПИ получил небольшой полезный предмет, вытащив его в нужный момент. Можно отметить ячейки вместо дополнительных денег или во время некоторых ходов, за которые этими ячейками требуется заплатить. Если все ячейки на шкале затрат отмечены, значит, карманы бродяги опустели и больше нельзя ничего приобретать.

Шкала **истощения** показывает, сколько энергии у ПИ осталось и какова степень его усталости. Нельзя отмечать истощение без специального для этого хода, эффекта или хода ВИ. Но иногда, чтобы избежать определённых последствий (например при попытке совершить ***плутовской приём***, см. стр. 75), требуется отметить истощение. Если все ячейки на шкале истощения отмечены, значит, ПИ абсолютно выжат, вот-вот упадёт без сил и больше нельзя будет помечать ячейку истощения, но если что-либо всё-таки потребует отметить ячейку истощения, то ПИ потеряет сознание или полностью лишится возможности действовать.

Шкала **травм** отслеживает степень нанесённого физического урона. Как и с истощением, нельзя отметить ячейку травмы без определённого хода или эффекта. Травма обычно возникает, когда что-то идёт не так — если, например, ПИ падает с высоты, его кто-то ранит и т.д. Если все ячейки на шкале травм зачёркнуты, значит, ПИ на пороге смерти. Он едва может действовать

Ivan Smirnov (Order #355255 (5))

физически, не может ни бегать, ни прыгать, ни драться (если попытается, то ВИ сможет совершить против ПИ жёсткий ход), и ему будет нужна экстренная медицинская помощь. Если шкала травм заполнена, а ПИ наносится травма, то тот погибает.

Подробнее о вреде см. на стр. 125.

Плутовские приёмы

Плутовские приёмы — особые воровские навыки, которыми овладел бродяга. Бродяги очень искусны — никто из них не продержался бы так долго, если бы не обладал достаточной силой воли и мастерством, поэтому у всех, кто выжил, есть достаточно возможностей и собственный набор специальных навыков. Плутовские приёмы в НРИ «Корни» олицетворяют ряд криминальных умений, приобретённых бродягами за карьеру.

Плутовские приёмы используются вместе с одноимённым базовым ходом ***плутовской приём***. В ходе игры ПИ будут часто пытаться совершать действия, которые можно определить как ***плутовские приёмы***. Если в бланке персонажа отмечен такой приём (сокращённо «владеет этим ***плутовским приёмом***»), то ПИ пытается выполнить ***плутовской приём***. Это значит, что игрок, управляющий ПИ, совершает бросок с характеристикой Сноровка, а у хода будут более ожидаемые, просчитываемые результаты. У ПИ гораздо больше шансов сохранить всё в зоне своего контроля. Если в бланке *нет* такого навыка (сокращённо «не владеет этим ***плутовским приёмом***»), то ПИ ***доверяется судьбе***, то есть игрок, управляющий ПИ, совершает бросок с характеристикой Удача, и, независимо от того, насколько высоким был результат, этому есть цена, или возникает осложнение (подробнее см. стр. 70).

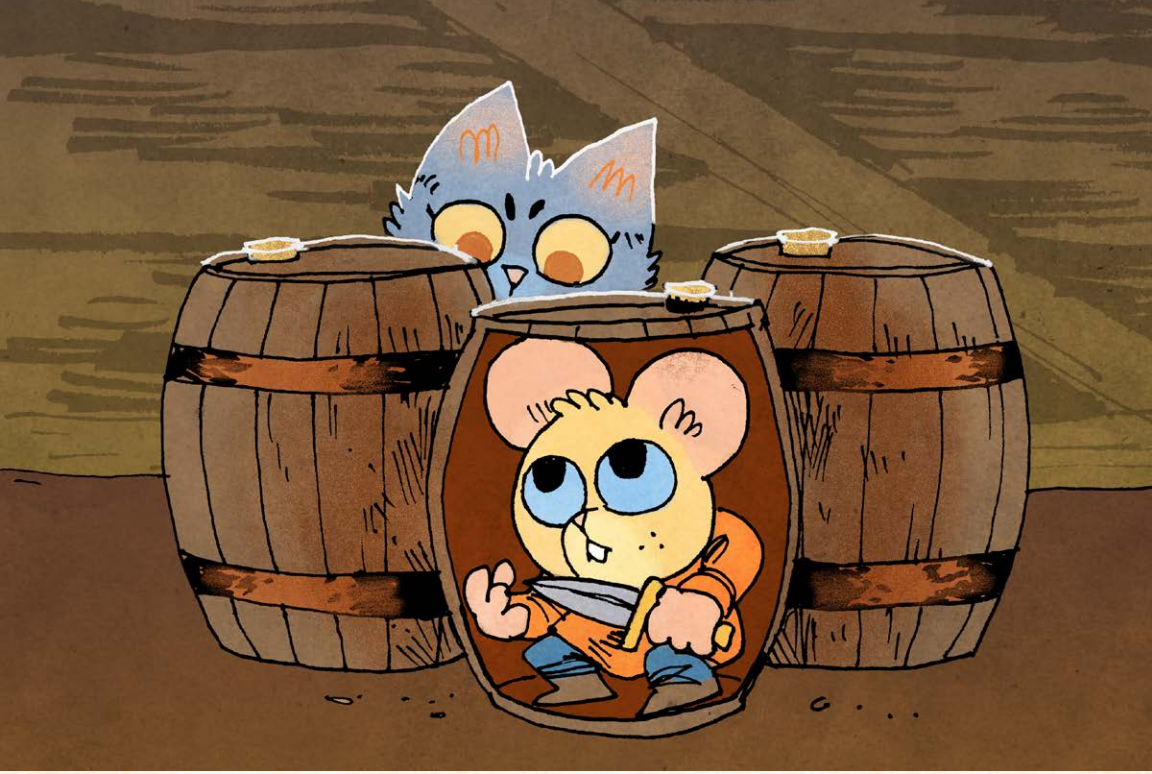
Другими словами, при наличии такого навыка у ПИ больше шансов сохранить контроль над ситуацией, когда он взламывает замок, прячется, крадётся и совершает другие действия. Отсутствие этого приёма не означает, что он не может попытаться совершить эти действия, но при этом после действия он столкнётся с последствиями или осложнением.

У большинства архетипов есть предписанный список плутовских приёмов, поэтому их не придётся выбирать. В некоторых архетипах придётся выбрать один или несколько приёмов из списка.

Пример

Деррику не нужно выбирать для Джинкса плутовские приёмы: у скитальца уже выбраны ***Вскрытие замков*** *и* ***Ловкость рук****. Деррику нравится* ***Подкрадывание****, и он выделяет его для развития. Однако пока что, когда Джинкс будет красться, Деррик будет бросать кубики, чтобы* ***довериться судьбе****.*

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)



Оружейные навыки

Оружейные навыки — это особые боевые техники, которыми овладел ПИ. Подобно тому, как ***плутовские приёмы*** — это особые воровские навыки, усвоенные ПИ, оружейные навыки — это усвоенные им боевые умения. Это усовершенствованные ходы, дающие ПИ возможность эффективно маневрировать во время сражений. Они позволяют ПИ сражаться с опасными, сильными врагами и большими отрядами противников, но не делает их неуязвимыми.

Есть три вида базовых оружейных ходов, доступных всем ПИ: ***рукопашный бой***, ***стрельба*** и ***борьба***. ПИ может использовать эти ходы, пока соответствует условиям мира игры: у него есть необходимое снаряжение, он находится на нужном расстоянии и т.д. Например, любой ПИ может ***выстрелить во врага*** на дальней дистанции, если у него есть лук.

Чтобы использовать любой другой оружейный ход, ПИ должен обладать отмеченным в бланке персонажа оружейным навыком. Большинство оружейных ходов также требуют, чтобы у ПИ было оружие с определённым оружейным навыком, кроме навыка ***импровизированное оружие***. ПИ мало просто обладать отмеченным в бланке оружейным навыком или оружием с соответствующей меткой. Для большинства оружейных ходов необходимо и то, и другое.

Ivan Smirnov (Order #3952563)

При создании ПИ сначала выбирается 1 оружейный навык из 4, характерных для выбранного архетипа. Набор из 4 навыков выделен в бланке жирным шрифтом, это выделение имеет значение только при создании ПИ. После этого ПИ может получить больше оружейных навыков благодаря развитию или специальным ходам — все они будут ему доступны (подробнее о развитии и оружейных навыках см. стр. 177).

При создании ПИ можно получить дополнительные оружейные навыки благодаря ходам архетипа, таким как навык ***грязный боец*** у следопыта. Обычно оружейные навыки этих ходов не засчитываются в максимальный лимит из шести оружейных навыков, получаемых при обычном развитии. Чтобы отметить, что они не учитываются в лимите, они отмечаются одной косой чертой, а не целым X.

Подробнее об оружейных ходах и о том, как их использовать, см. стр. 89.

Пример

Деррик выбирает стартовый оружейный навык Джинкса между ***импровизированным оружием, парированием, быстрым выстрелом*** *и* ***жестоким ударом. Импровизированное оружие*** *кажется полезным и подходящим опоссуму навыком, но Деррик выбирает* ***жестокий удар****, ведь Джинкс часто использует грязные приёмчики в бою.*

Снаряжение

У бродяг много сумок, ранцев, мешочков, рюкзаков, карманов и т.п. Они носят с собой кучу безделушек, монет, различных трав и других вещей. Большую часть этих предметов олицетворяет шкала затрат (подробнее о затратах см. стр. 126), которая представляет собой общий запас снаряжения бродяги.

Когда в НРИ «Корни» говорится о снаряжении, то имеются в виду важные, большие, уникальные и незаменимые предметы. Меч или лук персонажа — это предметы снаряжения. Его доспехи — это часть снаряжения, как и щит. Стрелы не являются снаряжением... если только это не особенные стрелы. Отмычка не является снаряжением, и её лучше получить через шкалу затрат... если только это не особо эффективная и крепкая отмычка.

С точки зрения правил игры, предмет снаряжения — это то, что имеет как шкалу **износа**, так и собственные **метки**. **Износ** — это специальная уникальная шкала вреда, отражающая прочность отдельного предмета. Если все ячейки шкалы износа отмечены, значит, соответствующее снаряжение так повреждено, что почти не функционирует. Если понадобится отметить ещё одну ячейку износа у предмета снаряжения с полной шкалой износа, то этот предмет будет полностью уничтожен, без возможности восстановления.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Метки представляют собой особые черты, ходы, способности и другие игровые эффекты, которыми может обладать предмет снаряжения. Они варьируются от черт, повышающих эффективность оружия в бою, до способностей, делающих флейту особенно полезной во время выступления.

Метки оружейного хода позволяют ПИ, обладающему оружием, использовать определённый оружейный ход, при условии, что он также владеет соответствующим оружейным навыком (подробнее см. стр. 89).

По умолчанию у оружия есть хотя бы 1 дистанция. Это дальность, на которой оружие может поражать врагов. Всего три дистанции: личная, ближняя и дальняя (подробнее о дистанциях см. стр. 91).

Если предмет недостаточно важен, чтобы у него были метки или износ, то по правилам он не считается снаряжением: без него можно обойтись, его можно выбросить, забыть или потерять без проблем. В этом разница между обычным факелом и особым фонарём с выпуклым цветным стеклом далёкой Державы кошек.

Нагрузка

ПИ не может нести бесконечное количество вещей без последствий. Каждый ПИ может справиться с ограниченным количеством нагрузки — по умолчанию 4, больше или меньше — при учёте Мощи. Если его Мощь +1, он справится с нагрузкой 5, если Мощь −1, то с нагрузкой 3. Ручные, карманные или лёгкие носимые предметы не имеют нагрузки. Более крупные, значительные или тяжёлые предметы расходуют 1 нагрузку.

Нагрузка — свойство крупных, заметных предметов, видимых на персонаже. Доспехи, меч, лук, щит — всё это видимые предметы, и каждый из которых будет расходовать по 1 единице нагрузки. Но засапожный нож не расходует нагрузку, так как его не видно.

У большого или громоздкого предмета может быть вредная метка, из-за которой будет расходоваться 2 единицы нагрузки, например огромный меч. Если предмет небольшой или простой в переноске, то, даже если он имеет шкалу износа, ПИ может нести его, не расходуя при этом нагрузку.

Если нагрузка ПИ больше его максимума, то он становится перегруженным — это означает, что он замедляется, не мо-

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

жет быстро и легко перемещаться, а ВИ будет совершать соответствующие ходы вместо него. ПИ не может нести больше двойного максимума нагрузки.

Приобретение снаряжения при создании персонажа

При создании ПИ выбирается снаряжение с учётом его нагрузки. У ПИ есть некоторое количество **ценностей**, которые можно потратить на приобретение носимого им снаряжения.

В игре «ценности» олицетворяют «деньги» — абстрактная мера стоимости. У каждой фракции есть свои монеты, но многие поляны в основном занимаются бартером, поэтому в правилах валюта определяется как ценности. Каждый предмет снаряжения имеет определённую ценность, основанную на этой простой формуле:

ячейки износа + дополнительные дистанции + специальные метки + метки оружейного хода – вредные метки.

Меч с тремя ячейками износа, одной специальной меткой, одной меткой оружейного хода и без вредных меток будет иметь ценность 5.

Стартовые ценности можно тратить на своё усмотрение, а всё, что останется, можно оставить бродяге в виде монет или носимых товаров, которые он может обменять на деньги (подробнее о снаряжении, включая список меток снаряжения и готовых предметов, см. стр. 186).

Пример

Деррик может потратить на снаряжение для Джинкса 8 ценностей. Он точно хочет, чтобы у Джинкса был особый кинжал, поэтому выбирает базовый кинжал из главы 7 (подробнее см. стр. 193) и корректирует его черты. В итоге Деррик получает клинок с 2 ячейками износа, 2 дистанциями (личной и ближней), меткой оружейного хода ***жестокий удар*** *(чтобы можно было использовать свой стартовый оружейный навык) и специальной меткой Мышиная сталь, что в целом повышает ценность оружия до 5. Деррик называет клинок Джинксорез и записывает его в раздел снаряжения бланка.*

Игрок хочет, чтобы у персонажа было что-то, что защищало бы его, но чтобы это были не доспехи. Он выбирает мантию с одной ячейкой износа и специальной меткой Дружелюбное, что вместе стоит 2 ценности. В результате у Джинкса 1 ценность, которую Деррик оставляет в виде мешочка с монетами. До корректировки Джинксорез — это кинжал, но благодаря двум дистанциям теперь это больше короткий меч, поэтому нужна 1 единица нагрузки. Мантия Джинкса специально лёгкая и тканевая, поэтому нагрузка не нужна, а мешочек с деньгами достаточно мал, чтобы поместиться в подсумках, поэтому он тоже не учитывается в нагрузку. Джинкс расходует только 1 единицу нагрузки из 4.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Дерзкая вылазка отряда бродяг

Наконец, последний шаг в создании ПИ отряд должен сделать коллективно. Игра начинается с называемого **отрядом** сборища бродяг, которые путешествуют вместе уже какое-то время. Они знакомы друг с другом, благодаря связям имеют некоторые зачатки отношений.

Недавно отряд совершил какой-то смелый поступок. Бродяги могли даже изменить карту Леса (подробнее о карте Леса см. стр. 227). Чтобы определить, что это был за поступок, игрок, управляющий ПИ, бросает 1к6 и находит соответствующее описание ниже.

1. Проложили новую тропу. Игрок рисует линию, соединяющую две поляны. Лучше использовать другой цвет или линию (пунктирную или штриховую), чтобы отличить новую тропу от всех старых. Каждый игрок отмечает на бланках своих ПИ по ячейке престижа и дурной славы на шкалах репутаций всех фракций, связанных новой тропой. Игроки объясняют, как их ПИ проложили новый путь. Каждый раз, когда отряд будет передвигаться по этой тропе, к результатам бросков добавляется +1.

2. Разрушили существующую тропу. Игрок рисует X или другой символ, на месте, где повреждена или уничтожена тропу. Не стоит разрушать единственную дорогу, соединяющую какую-то поляну с остальной частью Леса. Каждый игрок отмечает на бланках своих ПИ по ячейке престижа и дурной славы на шкалах репутаций всех фракций, связанных разрушенной тропой. Игроки объясняют, как их ПИ уничтожили тропу. Каждый раз, когда отряд будет передвигаться по лесу, где раньше была эта тропа, к результату бросков добавляется +1.

3. Сменили фракцию, контролирующую поляну. ПИ меняют фракцию, контролирующую поляну, или возвращают её обитателям. Каждый игрок, управляющий ПИ, отмечает по 3 ячейки престижа на шкале репутации фракции, контролирующей поляну, и 3 ячейки дурной славы на шкале репутации фракции, лишённой власти. Игроки объясняют, как и почему ПИ это сделали.

4. Защитили поляну от нападения фракции. Каждый игрок, управляющий ПИ, отмечает по 3 ячейки престижа на шкале репутации защищающей фракции и 3 ячейки дурной славы на шкале репутации атакующей фракции. Игроки выбирают поляну и объясняют, как и почему ПИ защищали её от перехода в другие руки. Также отмечается поляна, с которой было совершено нападение, и поляна, которую защищали, рисуется пунктирная стрелка от нападающей фракции к защищающей: конфликт может разгореться снова.

5. Нашли и исследовали руины. Игрок добавляет исследованные руины на карту и описывает их, рассказав о тех, кто когда-то там жил. Если ПИ по-

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

делились сведениями о руинах с какой-то фракцией, каждый игрок, управляющий ПИ, отмечает 1 ячейку престижа на шкале репутации этой фракции. Если ПИ продали находки, каждый ПИ получает по 3 ценности монетами или снаряжением. Если ПИ сохранили находки, ВИ расскажет, что за артефакты они нашли.

6. Совершили выдающееся ограбление. Это ограбление даст ПИ больше ценностей и репутации на старте. Каждый игрок, управляющий ПИ, отмечает 2 ячейки престижа на шкале репутации фракции, которой помогли их ПИ при ограблении, и 2 ячейки дурной славы на шкале репутации фракции, которой навредили. Каждый ПИ получает по 2 ценности в виде монет или снаряжения. Игроки объясняют, что они украли, чем это примечательно и как эта кража нанесла вред одной фракции и помогла другой. На карте отмечается место ограбления и то, что было украдено.

Фракции

1к6	Фракция
1	Обитатели
2	1-я фракция
3	2-я фракция
4	3-я фракция
5	4-я фракция, или повторный бросок
6	5-я фракция или повторный бросок.

Поляны

2к6	1–3	4–6
1	Поляна 1	Поляна 2
2	Поляна 3	Поляна 4
3	Поляна 5	Поляна 6
4	Поляна 7	Поляна 8
5	Поляна 9	Поляна 10
6	Поляна 11	Поляна 12

Игроки могут вместе выбрать, какую поляну затронули их ПИ и какие фракции мира были вовлечены. Если они не могут договориться или хотят попытать удачу, то ВИ определяет всё это броском кубиков.

Чтобы определить случайную фракцию, ВИ бросает 1к6 и смотрит на результат по таблице «Фракции». В большинстве игр только 3 фракции и обитатели, поэтому при значении 5 и 6 кубик бросается снова.

Чтобы определить случайную поляну, нужно бросить 1к6 на карту и выбрать поляну, ближайшую к месту, где остановился кубик, либо 2к6 и используется следующая таблица, в которую вписывается название поляны.

После определения подвига отряда, места его совершения и вовлечённых фракций выясняются детали. ВИ будет задавать вопросы, чтобы каждый игрок мог рассказать о своём ПИ.

К приключению готовы!

Банда сколочена, значит, игроки готовы начать приключение! Весь Лес ждёт, когда же начнётся заварушка с интригами, исследованиями таинственных руин и всего, к чему приложат лапы бродяги!

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

5 Основные правила

Ivan Smirnov (Order #38525543)

Как уже говорилось в главе 3 (стр. 25), основу игровой системы НРИ «Корни» составляют «ходы». Иными словами, игровые ходы — это механики, которые используются чаще других. Каждый из множества различных видов ходов является своего рода системой правил, описывающей процесс разрешения неопределённости во время общения за игрой, когда собравшиеся не знают, что будет дальше. Эта глава знакомит с большинством разновидностей ходов, описывает принцип их работы и все связанные с ними механики и правила игры.

На стр. 64 описаны базовые ходы. Это самые распространённые и часто используемые в игре ходы, доступные в любой момент всем персонажам игроков (ПИ). Далее описаны специализированные ходы, используемые в более специфических обстоятельствах, но имеющие серьёзное значение в эти моменты. К ним относятся оружейные ходы (стр. 89), репутационные ходы (стр. 112), ходы путешествия (стр. 122) и ходы игровой сессии (стр. 131).

После объяснения базовых ходов в этой главе описываются несколько связанных с ними правил и механик, включая шкалы вреда (затрат, истощения, травм и морали).

Использование ходов во время игры

Все эти ходы **ориентированы на игроков**, то есть они могут быть использованы игроками, всякий раз когда действуют их ПИ. Ведущий игры (ВИ) должен знать правила ходов, чтобы помогать игрокам их использовать, но только игроки (через действия ПИ) могут их запускать.

Чтобы использовать ходы во время игры, нужно запомнить важнейший принцип: **«Хочешь сделать что-то, делай!»**. У каждого хода есть условие и результат. Чтобы получить результат, ПИ должен выполнить условие. Если ПИ выполняет условие, он получает результат. Никаких исключений: если ПИ запускает ход, этот ход происходит.

Если ремесленник в поисках выхода взглядом мечется по комнате с враждебными стражниками, значит, он *анализирует напряжённую ситуацию*. Если судья крушит дверь, пытаясь выбить, значит, он *что-то разрушает*. Если вор подкарауливает богатого кота-дворянина, значит, он хочет совершить *плутовской приём* (или *доверяется судьбе*, если на его бланке персонажа нет приёма, подходящего для карманного воровства).

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Если ПИ хочет ***убедить*** главаря бандитов отпустить его, то ПИ лучше задействовать условие этого хода, произнеся обещание или угрозу. Если ПИ хочет ***обманом*** пробраться мимо стражника в здание, то нужно описать, что он делает, чтобы обмануть стражника, например, бросает камень или кричит «ОСТОРОЖНО! ПОЖАР!». Если ПИ хочет ***понять*** кого-то, то нужно задать игроку, который этим кем-то управляет, вопрос: «Как мне убедить твоего персонажа сделать _____?», затем нужно понаблюдать за своей целью и попытаться понять, что у неё на уме.

ВИ может помочь, обращая внимание игроков на ходы и их условия, и именно он является беспрекословным арбитром, запущен ли ход. Но все ходы, о которых пойдёт речь в этой главе, запускают тем или иным образом именно ПИ.

Ходы как способ разрешения неопределённости

Последнее важное уточнение, о котором следует упомянуть, — эти ходы не ограничивают возможности ПИ действовать! Игрок может описывать, как его персонаж делает всё, что имеет смысл в рамках художественного вымысла и мира игры. Если он играет за птицу, можно описать, как его ПИ летает, если тот не перегружен, не скован цепями и ничем не обременён. Не важно, что для «полёта» не существует какого-то определённого хода — это то, что ПИ способен в мире игры делать, являясь птицей, так что игрок может описать, как ПИ летает!

Совершать ходы важно, потому что так можно избавиться от неопределённости, и зачастую от этого игрок только выигрывает, если у его ПИ высокое значение характеристики этого хода. Но делать так не обязательно! Можно просто описать, что делает ПИ, что ему говорят и как он действует в ответ. Если то, что игрок описывает, говорит или делает его ПИ, запускает ход, игрок или ВИ могут обратить на это внимание. Если ничего из того, что ПИ делает, не запускает ход, это означает, что у происходящего вполне определённый результат, и ВИ может просто сказать игроку, что произойдёт в ответ на действия его ПИ.

То, как запускаются ходы, наиболее понятно во время разговора ПИ с персонажами ведущего (ПВ). ПИ и ПВ могут обмениваться фразами, не запуская ход. Не всё, что говорится, и есть ход — ВИ может просто ответить ПИ, основываясь на своём понимании поведения ПВ, не вводя неопределённость. А если разговор превратится в реальную попытку ***убеждения***, ***обмана*** или ***понимания ПВ***, то запускается ход и бросаются кубики!

Типы ходов

Как уже упоминалось в начале главы, существует несколько различных типов ходов, которые используются в разных ситуациях:

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Базовые ходы применяются на протяжении всей игры, и ПИ могут запускать их практически в любой сцене. Поскольку все ПИ могут использовать базовые ходы, этот тип наиболее важен для всех игроков, в том числе и для ВИ. Базовые ходы охватывают широкий спектр ситуаций, с которыми сталкиваются игроки во время игры. Чёткое понимание того, как и когда запускаются базовые ходы и что происходит, когда они запускаются, сделают игровой процесс увлекательнее!

Оружейные ходы используются только во время сражений. Каждый должен быть более или менее знаком с тремя базовыми оружейными ходами (***рукопашный бой***, ***стрельба*** и ***борьба***) по тем же причинам, что и с базовыми ходами. Но из специальных оружейных ходов игрокам нужно изучить только те, которые могут использовать их ПИ. В свою очередь, ВИ должны знать все оружейные ходы, чтобы помогать игрокам. Но в целом эти способности настолько специализированные и мощные, что ВИ могут рассчитывать, что игроки сами будут помнить о своих ходах и способностях и будут объявлять об их запуске.

Ходы репутации обычно запускаются, когда ПИ впервые сталкиваются с важными персонами фракций или пытаются попросить кого-либо из фракции об услуге. Видов ходов репутации не так много, и, как и в других случаях, если все их знают, то каждый может сообщить, когда они запускаются. Но игроки часто забывают об этих ходах, поэтому ВИ будет особенно полезно держать их в уме, чтобы регулярно сообщать об их запуске.

Ходы путешествия посвящены перемещению отряда бродяг с одной поляны на другую. Они запускаются только если ПИ собираются путешествовать между полянами, поэтому хоть ВИ и игрокам нужно знать об их существовании, их не обязательно запоминать — достаточно прочитать их описание при запуске.

Ходы игровой сессии, как следует из названия, срабатывают один раз в конце игровой сессии. Когда игрок заканчивает игру, тогда и запускаются ходы игровой сессии. Так как они происходят один раз за сессию, к их описанию можно обращаться при необходимости, потому что они запускаются в одно и то же время.

Запас временный +1 и постоянный +1

В описании результатов некоторых ходов используются дополнительные специальные термины.

- **Запас** — это ресурс, «очко», которое *запасает* игрок, пока не потратит его согласно описанию хода. Например, при успехе при типе хода ***понимание*** игрок получает некоторое количество очков запаса, которые можно потратить по одному, чтобы задать вопрос другому игроку. Не обязательно тра-

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

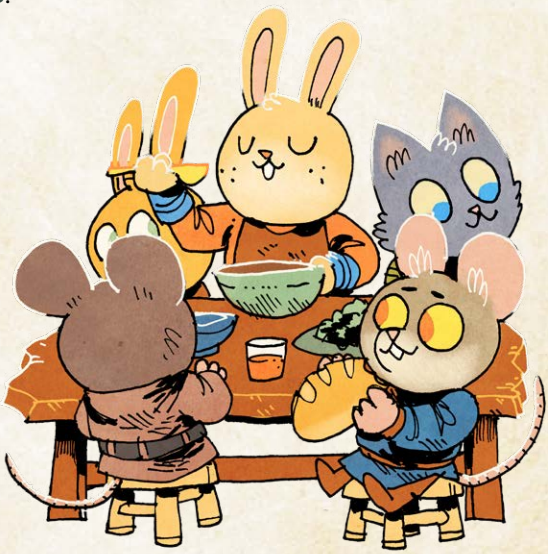
тить весь запас сразу, только при необходимости, но не обязательно. Очки запаса можно хранить столько, сколько нужно, обычно до тех пор, пока ситуация или сцена существенно не изменятся (на усмотрение ВИ), и потратить, когда захочется, используя параметры хода.

- **Временный** бонус **+1** означает, что при следующем броске игрок добавляет +1 к результату. Иногда ход, дающий временный +1, описывает конкретную ситуацию, в которой применяется этот бонус. Например, ход, позволяющий «получить временный +1 против ПВ», означает, что игрок получает бонус +1 только во время следующего хода с участием ПВ и направленного «против» ПВ.
- **Постоянный** бонус **+1** похож на временный +1, но этот бонус применяется не только к следующему броску, а добавляется к каждому броску, который соответствует условиям хода. Например, ход, позволяющий «получить постоянный бонус +1 против ПВ», означает, что +1 прибавляется к результату броска во время каждого хода, направленного против ПВ. Постоянные бонусы обычно прекращают действовать либо когда этого требует ход, либо если ситуация или сцена кардинально меняется (на выбор ВИ).

Базовые ходы

Как упоминалось ранее, каждый ПИ использует базовые ходы, которые, скорее всего, будут совершаться практически во всех сценах игры. Они помогают определить результат обычных ситуаций и сделают игровой процесс и сюжет интереснее.

Есть 8 видов базовых ходов: *анализ напряжённой ситуации, доверие судьбе, обман ПВ, плутовской приём, помощь или помеха, понимание, разрушение, убеждение ПВ*.



Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Анализ напряжённой ситуации

Если ПИ ***анализирует напряжённую ситуацию***, игрок, управляющий этим ПИ, совершает бросок с характеристикой Хитрость. При 7–9 игрок задаёт один из нижеследующих вопросов. При 10+ задаёт 3. Игрок добавляет +1 к результатам бросков во время действий на основе ответов.

- Какой для моего персонажа оптимальный путь внутрь/наружу/через?
- Кто или что представляет наибольшую угрозу?
- Кто или что наиболее уязвимо перед моим персонажем?
- На что моему персонажу следует обратить внимание?
- Кто здесь управляет?

Повстанцы Лесного союза выскочили из кустов, направив на ПИ луки! Взгляд ПИ мечется, пытаясь найти выход — он *анализирует напряжённую ситуацию*!

Анализ напряжённой ситуации — это оценка обстановки и обстоятельств в попытке понять, как обратить плохие обстоятельства в свою пользу. Чтобы проанализировать ситуацию, она должна быть напряжённой, то есть внушать чувство неуверенности, опасности или беспокойства. Если ситуация ненапряжённая и в самом воздухе не чувствуется опасность или угроза, то проанализировать её нельзя.

Если при *анализе напряжённой ситуации* игрок получил успех, можно задать вопросы из списка. Игрок задаёт вопросы сразу все или по одному, но нельзя их придерживать, так как они относятся к текущей сцене!

ВИ отвечает на все вопросы (одна из его обязанностей — описывать мир) правдиво. Если он говорит, что какой-то маршрут лучший, значит, это действительно так. Иногда ВИ может просто ответить на вопрос, но в иных случаях ВИ и игрок беседуют, чтобы удостовериться, что они оба понимают, какой именно вопрос задан, чтобы ВИ мог дать соответствующий ответ.

Если ПИ действует в соответствии с полученными ответами, то +1 добавляется к результатам бросков всех ходов игрока, управляющего этим ПИ, то есть *анализ напряжённой ситуации* даёт ПИ и возможность понять, как действовать, и бонус к этим действиям. Обычно этот бонус не передаётся — только игрок, управляющий ПИ, проанализировавшим ситуацию, получает +1 к результатам при действиях на основе ответов, но наличие связи Профессионал позволяет делиться этим бонусом (подробнее о связях см. на стр. 50).

Подробнее об анализе напряжённой ситуации

Вопрос **«Какой для моего персонажа оптимальный путь внутрь/наружу/через?»** позволяет узнать, как выйти из плохой ситуации или избежать её.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Игрок сам выбирает, спросить ли ему про путь внутрь, наружу или через. ВИ назовёт лучший вариант... но это не значит, что такой способ действительно *хорош*. «Лучший путь» в охраняемую крепость может оказаться ужасным!

Вопрос **«Кто или что представляет наибольшую угрозу?»** подсказывает игроку, на чём стоит сосредоточиться или от чего нужно бежать! Не всегда самой большой угрозой будет одинокий боец, это может быть и блестящий командир, грамотно руководящий войсками. Иногда ответ будет очевиден и без заданного вопроса: гигантский медведь гризли является самой большой угрозой! Но вопрос всё равно стоит задать, ведь за ответы полагается бонус +1 при действиях на основе ответов.

При вопросе **«Кто или что наиболее уязвимо перед моим персонажем?»** можно по-разному понимать «уязвимость». Она может означать «восприимчивость к атакам моего персонажа», но также может означать «склонность поверить в ложь моего персонажа» или «склонность попасть под влияние репутации моего персонажа». В любом случае ВИ и игрок должны задавать друг другу вопросы и переспрашивать, чтобы убедиться, что все одинаково понимают заданный вопрос и ответ.

Вопрос **«На что моему персонажу следует обратить внимание?»** указывает на местную опасность, угрозу или проблему. Это не обязательно должна быть совершенно новая проблема. Выяснить, что *ожидаемая* проблема *определённо будет* проблемой, полезно и из-за бонуса +1.

Вопрос **«Кто здесь управляет?»** направлен на раскрытие деталей и секретов. Вполне возможно, что реальная власть в сцене (действительный контроль над ситуацией) принадлежит совсем не тому, о ком игрок думает, и вопрос поможет это раскрыть. С другой стороны, этот вопрос может указать на то, что всё именно так, как кажется, и источник власти очевиден! Если игрок задаёт этот вопрос, он должен убедиться, что и он, и ВИ понимают, что значит «управление». Медведь, может, и самая большая угроза, но именно враг, стоящий у входа в пещеру медведя с мечом, не давая никому убежать, может управлять ситуацией!

Пример

У скитальца Джинкса, персонажа Деррика, получилось уговорами пробраться на тайное собрание Лесного союза. Пока Джинкс теряется в толпе, стараясь не выделяться, на собрание входит его старый враг — Дрилла Вайнс. «Она тебя не видит,— говорит ВИ, — но это вопрос времени».

«А, чёрт. Ладно, это напряжённая ситуация, и я собираюсь её **проанализировать***». Деррик совершает бросок с характеристикой Хитрость и получает 10+. «Во-первых, я хочу узнать, как лучше выйти отсюда?» — спрашивает ВИ.*

«Ну, собрание только началось, твой уход сейчас будет подозрительным. Когда ты сюда пробирался, ты заметил часовых. Тебе придётся либо переждать собрание, либо притвориться часовым».

Ivan Smirnov (Order #3552256)

«Хорошо. Но я хочу извлечь пользу из этого. Кто или что здесь наиболее уязвимо передо мной?»

«Хм. Дрилла точно уязвима: она не знает, что ты здесь, и у тебя есть возможность предпринять ход против неё прямо сейчас».

«Славно. И, ещё, последний: кто здесь управляет?»

«Ты начинаешь понимать, что пока Дрилла рядом, остальные агенты Лесного союза вроде как подчиняются ей. Они пришли сюда, чтобы выслушать её — она главная! Что теперь будешь делать?»

Доверие судьбе

Если ПИ ***доверяется судьбе***, чтобы справиться с проблемами, игрок, управляющий ПИ, совершает бросок с характеристикой Удача. При успехе у него получится вывернуться, а ВИ опишет, чего это будет ему стоить. При 10+ фортуна улыбнётся смельчаку, а храбрость принесёт ПИ мимолётную возможность.

Железный Пиреус приближается к бродяге с мечами в обеих лапах, а огонь уже лижет гобелены на одной из стен комнаты. Вариант только один: прыгнуть в окно, перекувырнуться и надеяться, что падение будет не таким уж и жёстким. ПИ ***доверяется судьбе***, чтобы выбраться из неприятностей!

Доверие судьбе — это ход, позволяющий пойти на огромный риск, броситься навстречу опасности в надежде остаться невредимым и вообще вести себя, как отчаянный плут! Его можно назвать основным, базовым ходом всей игры. Если ПИ предпринимает рискованные и опасные действия, а игрок, управляющий им, не уверен в том, что произойдёт, и никакой другой ход не подходит, ПИ, вероятно, ***доверяется судьбе***. Если *любой* другой ход подходит лучше, нужно использовать его.

Поскольку ход ***доверие судьбе*** применяется, чтобы преодолеть трудности, — это широко применимое условие запуска хода. Но нужно помнить о следующем: если применим любой другой ход, ***доверие судьбе*** неприменимо; ПИ ***доверяется судьбе***, только если идёт на реальный, неопределённый, существенный риск. Персонаж-птица не доверяется судьбе, взлетая на крышу даже очень высокого здания, если при этом ничем не рискует и ничего не пытается добиться. Если бродяга спасается от стражников Маркисата и пытается быстро выбраться с поляны, то ***доверяется судьбе***, только если не владеет приёмом Акробатики, а в ином случае он применяет ***плутовской приём***. А если на птицу набросили сеть, когда она взлетала сквозь горящую листву, а снизу по ней стреляли из осадных орудий Маркисата? Даже если есть при-

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Доверие судьбе и другие ходы

Ниже приведены подсказки, когда стоит ***доверяться судьбе*** вместо другого хода:

- если ПИ действует в рискованной ситуации и какой-то иной ход не подходит, он ***доверяется судьбе***;
- если ПИ действует, но его шанс на успех до смешного мал, он ***доверяется судьбе***, даже если есть условие запуска другого хода.

В этих ситуациях ВИ может положиться на броски кубиков, чтобы узнать, что случилось вместо того, чтобы сказать: «Нет, это не сработает», ВИ может ***довериться судьбе***, чтобы выяснить, как обернётся ситуация!

ём Акробатики, он, вероятно, ***доверится судьбе*** — ситуация слишком сложна для чего-то иного!

Этот ход используется, когда ситуация настолько рискованная, нестандартная и опасная, что главным фактором, определяющим, получится ли задуманное, является смелость и удача ПИ. Нужно помнить, что ВИ всегда может определить базовую стоимость такого рискованного действия независимо от его результатов. Если ПИ прыгает с дерева высотой 10 метров, он в любом случае ушибётся. Вопрос лишь в том, сколько именно травм он получит.

Подробнее о доверии судьбе

«При успехе у ПИ получится вывернуться, а ВИ опишет, чего это стоит» означает, что при любом успехе (при любом результате 7+) ПИ удастся достичь своей главной цели, но всегда с некоторыми затратами или осложнениями. Если он прыгнет сквозь стекло, то приземлится на землю, но с травмами. Если он взломает замок, не используя ***плутовской приём***, то замок будет вскрыт, но, скорее всего, с затратами. Даже при 10+ игрок не избежит расходов или осложнений. Это могут быть такие обычные расходы, как износ, затраты, истощение и травмы, так и другие, соответствующие миру траты.

«При 10+ фортуна улыбнётся смельчаку, а храбрость принесёт ПИ мимолётную возможность» означает, что игрок получает шанс на дополнительную выгоду! Это вишенка на торте, дополнительная награда за такой большой риск помимо основного успеха хода. ВИ сообщит, что за возможность открылась и что нужно сделать, чтобы воспользоваться ею. Результат 10+ не означает, что ПИ получает награду автоматически, это значит, что у него есть возможность, шанс. Может быть, бродяга увидит что-то ценное, что сможет схватить по пути из горящей комнаты, но при этом он слегка обожжётся. Может быть, при падении с дерева он увидит место, куда можно приземлиться, чтобы не привлечь внимания врагов, при этом смягчения падения не будет, и это усилит травму.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Пример

Ронин Медь, за которую играет Грейс, разговаривает с баронессой Редли из Крылатых династий, пытаясь разговорить её, чтобы узнать, куда та в следующий раз поведёт свои войска, но Грейс получает провал, пытаясь **понять** *баронессу!*

«Баронесса видит, что Медь на неё пристально смотрит, и наклоняет голову. «Мне кажется, я вас знаю. Я слышала о еноте-бродяге, который натворил бед в Лесу, разя солдат Династий клинком... точно таким же, как этот». Она показывает жестом на меч Меди. Совершенно ясно, что Редли в мгновение ока догадалась, кто он такой. Что будешь делать?» — спрашивает ВИ.

«Я говорю... «Ах да, да, я отлично понимаю, о ком вы говорите. Это разбойница Медь! Но я, баронесса, я... её близнец! Меня зовут Бронза! И я совсем не похожа на эту преступницу!» Мне получилось её **обмануть**?*» — спрашивает Грейс.*

«Ну уж... нет. Ты «хороший близнец» Бронза? Тогда **доверься судьбе**». *Грейс совершает бросок с характеристикой Удача и получает 10+! «Баронесса смотрит на Медь с удивлением в глазах. «Действительно? Что ж. Если вы близнец этой разбойницы, то, вероятно, знаете всё о её тактике... и, полагаю, что ваш меч такой же, как у неё. Я бы очень хотела увидеть этот клинок». Она протягивает к ней лапу. Если ты хочешь, чтобы она купилась на это, тебе придётся отдать ей свой меч для осмотра, и остаться безоружной». Но это был результат 10+, так что Медь также получает мимолётную возможность! «Однако если ты сделаешь это и войдёшь в роль, рассказав ей всё о своём «злом двойнике», своих приёмах, тактике и стратегии, ты сможешь отметить 2 ячейки престижа у Династий — ведь баронессу впечатлит, что она услышит о настоящей Меди!»*

Обман персонажа ведущего

Если ПИ ***обманывает ПВ*** в своих интересах, игрок, управляющий персонажем, совершает бросок с характеристикой Хитрость. При успехе ПВ «заглатывает наживку» и ПИ получает то, что хочет. При 7–9 ВИ вместо этого выбирает один вариант из следующих:

- ПВ колеблется, он пал духом или уже не вполне уверен в своей позиции;
- ПВ ошибается, ПИ получает серьёзную возможность;
- ПВ бурно реагирует, ПИ получает временный бонус +1 против него.

Сержант Династий пришёл в руины, чтобы захватить бродягу в плен, поэтому ПИ прячется и кричит, что сержант и все его солдаты окружены. Если они сейчас же не уйдут, союзники-бродяги всех схватят! ПИ ***обманывает ПВ***!

Обман ПВ — ход для жульничества, хитрости, уговоров и лжи. Если ПИ говорит правду или пытается переубедить кого-то аргументами, то он ***убеждает ПВ***. Но если он хитрит, заставляя его действовать по своему желанию, он его ***обманывает***.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Как следует из названия, этот ход, как и ***убеждение ПВ***, можно использовать только на ПВ. ПИ не может обмануть другого ПИ с помощью хода, он может солгать другому ПИ, но в ответ всегда можно попытаться ***понять*** ПИ и проверить, врёт ли он.

Обмануть ПВ не значит обмануть лишь одного ПВ. Можно обвести вокруг пальца и группу, если это большая ложь, а собравшиеся действительно являются какой-то компанией. Если ВИ будет считать собравшихся группой, то ПИ, вероятно, сможет обмануть всех их разом (подробнее см. стр. 217).

Если у ПИ получается ***обмануть ПВ,*** ему нужно точно знать, что он хочет от цели. Определиться нужно сразу, ведь ПИ пытается заставить ПВ сделать

Ivan Smirnov (Order #3952546)

что-то в моменте. Если нужно, чтобы ПВ сделал что-то в долгосрочной перспективе, лучше *убедить его* или *понять его* и спросить: «Как мне убедить твоего персонажа сделать _____?»

Чтобы запустить этот ход, ложь или жульничество должны быть хотя бы отчасти правдоподобны: если нельзя поверить во враньё, то какой же это обман?! ПИ не сможет убедить солдата Династий, что на самом деле является его господином, чью внешность изменило странное древесное создание... без множества других необычных деталей, создающих контекст, при котором ПВ мог бы поверить в эту чушь. В лучшем случае, ПИ будет *доверяться судьбе* и отчаянно нести невероятные глупости, чтобы выиграть время и отвлечь солдата, пока его друзья занимают позицию и пытаются нанести удар по слабому месту врага.

Подробнее об обмане ПВ

«ПВ заглатывает наживку и ПИ получает то, что хочет» означает, что ПВ делает именно то, на что ПИ собирался его развести. При 10+ ПВ ведётся на обман и ПИ добивается своего!

При выпадении 7–9, однако, он может сделать не то, что хотел ПИ. ПВ (точнее, ВИ от имени ПВ) может выбрать: колебаться, ошибаться, слишком бурно реагировать или поддаться на обман и сделать то, что хотел ПИ. ПИ не может повлиять на этот выбор, следовательно, есть большая вероятность, что ПВ не поддастся на его уловку. Но ВИ, как всегда, лучше быть союзниками ПИ и следовать миру игры. То есть могут быть случаи, когда ПВ мог бы выбрать другой вариант, но не выбирает, потому что логичнее поддастся обману.

«ПВ колеблется» означает, что ПВ не уверен в том, что делать дальше. Он может отступить или выйти из ситуации. Подчинённые часто ищут начальника, чтобы он подтвердил, что им делать. У большинства ПВ также есть шкала вреда морали, и колебания подходят для отметки вреда морали у такого ПВ (подробнее см. стр. 126). Возможно, ПИ не заставит разбойницу убрать меч, но он может поколебать её уверенность и нанести вред морали, выиграв немного времени и получив возможность заставить её окончательно отступить.

«ПВ ошибается» означает, что ПВ совершает ошибку, спотыкается, открывается для удара. ПИ получает возможность предпринять действия и получить что-то, чего он, возможно, хочет. ПВ не полностью поддаётся на обман (он не просто делает то, что хотел ПИ), но он может предоставить ПИ новую возможность получить желаемый эффект, если тот готов рискнуть и воспользоваться шансом. Не получится заставить охранника добровольно пропустить бродягу на лодку, но, возможно, удастся столкнуть его за борт, если он на мгновение отвлечётся!

«ПВ слишком бурно реагирует» означает, что ПВ расстраивается, злится, перевозбуждается или ведёт себя иным похожим образом. Он может *слишком сильно* повестись на обман. Опять же, ПВ делает не полностью то, что хотел

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

ПИ, но чрезмерная реакция даёт ПИ незначительное преимущество против него в виде временного бонуса +1. Возможно, не получится обманом втюхать торговцу фальшивое золото, но он может предложить такую же сумму денег за все вещи в сумке бродяги!

Пример

Поджигатель Гай, за которого играет Мигель, в попытке убежать от опасности с дружелюбным торговцем натыкается на убежище известного бандита — Лесного волка! «Это ещё кто?» — спрашивает Лесной волк, замахиваясь на тебя топором», — говорит ВИ.

«Я друг! Я здесь, чтобы помочь тебе!» — восклицает Мигель от лица Гая.

«Хм, похоже, что ты пытаешься **его обмануть**, *но этого недостаточно. Просто «я друг» звучит неубедительно», — говорит ВИ.*

«Я поворачиваюсь к торговцу: «Смотри, я привёл тебе заложника в доказательство! Он успешный торговец, за него можно запросить богатый выкуп!» — говорит Мигель.

ВИ смеётся и просит Мигеля совершить бросок на **обман ПВ**. *Мигель выбрасывает на кубиках 7–9. ВИ думает, что выбрать. Сомнения Лесного волка, похоже, не изменят ситуацию. Бурная реакция может быть интересной, но, кажется, лучше, если он поддастся обману и даст Гаю возможность. «Ладно, Лесной волк, очевидно, ошарашен и растерян. Он опускает топор, подходит совсем близко, хватая торговца, обыскивая его на предмет ценностей. Волк в зоне досягаемости, безоружен и совсем не обращает внимания на Гая. Что ты делаешь дальше?»*

Плутовской приём

Если ПИ ***пытается выполнить плутовской приём, которым владеет***, игрок, управляющий им, должен назвать его цель и совершить бросок с характеристикой Сноровка. При успехе ПИ достигает своей цели. При 7–9 игрок, управляющий ПИ, отмечает на шкале вреда истощение или вступает в силу один из рисков ***плутовского приёма*** на выбор ВИ. Если ПИ пытается выполнить ***плутовской приём***, которым НЕ владеет, он ***доверяется судьбе***.

ПИ знает, где находится украденное золото Маркисата, и готов забраться на стену, пробраться через окно и вскрыть замок. При всех этих задачах он будет пытаться выполнить ***плутовской приём***!

Плутовской приём — это применение плутовских, но не боевых навыков ПИ. Вскрытие замков, карманные кражи, незаметное перемещение и т.п. выполняются, если у ПИ есть подобный навык.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

На бланке персонажа есть список ***плутовских приёмов***, и ПИ начинают игру с некоторым количеством таких приёмов. В таблице ниже описаны все типы ***плутовских приёмов*** и риски.

Если на бланке персонажа отмечен ***плутовской приём***, то это хорошо! Значит, этот ПИ умеет выполнять конкретное действие, и когда он хочет каким-то образом использовать эти умения, он пытается выполнить ***плутовской приём***.

Если в бланке не отмечен ***плутовской приём***, то когда ПИ совершает соответствующее действие, он не может пытаться выполнить ***плутовской приём***. Вместо этого он ***доверяется судьбе***! ПИ в целом не очень-то полагаются на удачу, гораздо лучше (более предсказуемо и надёжно), если у ПИ есть соответствующий приём (подробнее о том, как ***довериться судьбе***, см. стр. 70).

Если ПИ пытается выполнить ***плутовской приём***, сначала формулируется его цель: чего ПИ пытается достичь таким приёмом. Это поможет игроку и ВИ выбрать подходящий ***плутовской приём***. Например, если цель «Проникнуть в сторожевую башню», то ПИ будет подкрадываться, то есть незаметно куда-то проникать или откуда-то выбираться. С другой стороны, если ПИ просто хочет скрыться от стражников, идущих по коридору, то, вероятно, он будет использовать «Незаметность», то есть прятаться и стоять на одном месте, а не подкрадываться!

Определив цель, вы также поймёте, что поставлено на карту этим ходом — при успехе (7+) ПИ достигнет своей цели, и это уже не смогут изменить другие условия хода. Если его цель — попасть в сторожевую башню, он туда попадает! Если цель — избежать стражников, идущих по коридору, то это получится!

При результате 7–9, однако, срабатывают риски выбранного приёма или отмечается истощение. Между «риском» и «истощением» выбирает игрок, а не ВИ, поэтому тот, кто делает бросок, может избежать риска, если у его ПИ есть запас истощения! Но если игрок всё же выбирает риск (или у его ПИ нет свободных ячеек истощения), то именно ВИ определяет, какой из рисков усложняет ситуацию.

В таблице ниже приведены примеры часто встречающихся рисков, связанных с тем или иным приёмом, но в конкретных условиях некоторые из этих распространённых проблем могут оказаться неподходящими, а другие, наоборот, будут соответствовать ситуации. Например, если ПИ совершает ***плутовской приём*** Акробатики, чтобы добраться до крыши здания, внутри которого разгорается пожар, возможно, при выпадении 7–9 он *потратит слишком много времени*, и огонь доберётся до крыши, когда ПИ до неё добежит! В конечном счёте, решение принимает ВИ, поэтому игрок не может знать, чем обернётся ситуация, пока не выберет между истощением и риском.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Репереживания

Обычно ходы совершаются в настоящем времени, во время актуальных действий. Но иногда игрок может использовать ход в качестве репереживания, если у его ПИ было время подготовиться к текущей ситуации. Для этого отлично подходит плутовской приём Подделки: ПИ в прошлом сфабриковал документы, чтобы использовать их сейчас, но игрок, управляющий ПИ, совершает ход в настоящем, чтобы понять, насколько хорошо была сделана фальшивка. Может быть сложно подготовить подделку заранее, до того, как она понадобится. Так что если ПИ хочет использовать подделку тогда, когда ему нужен такой предмет, игрок, управляющий персонажем, должен описать репереживание, в котором его ПИ заранее совершает фальсификацию — это может быть интересно!

Ход можно совершить как репереживание, только если он соответствует миру игры: у ПИ в прошлом должно быть время для подобной работы и понимание, что такая фальшивка может пригодиться в будущем. Кроме того, ПИ должен потратить ресурсы для репереживания, обычно истощение (отражающее потраченное время и усилия) или затраты (для использованных физических ресурсов). ВИ определяет затраты в зависимости от ситуации, но обычно не более 1–2 истощения или затрат — если они будут выше, то совершить ход как репереживание будет, скорее всего, слишком сложно.

Наконец, затраты сами по себе являются отличной возможностью для создания простых ресурсов. См. на стр. 126 подробнее о том, на что потратить затраты, чтобы получить простой полезный предмет, если он понадобился ПИ!

Разновидности плутовских приёмов

Существуют следующие ***плутовские приёмы***:

Акробатика позволяет забираться на деревья, перепрыгивать пропасть или спускаться по лозе на покачивающуюся лодку. Любое сложное зрелищное движение может быть акробатическим приёмом. Если ПИ убегает от кого-то, можно использовать этот приём, если движение будет акробатическим! Если же он просто бежит по прямой, то не делает ничего акробатического, но если он перепрыгивает через бочки, взбирается на стены и т.п., то приём Акробатики здесь подходит!

Вскрытие замков позволяет открыть запертый сундук или запертую дверь. Любая попытка обойти запор с помощью ловкости и осторожности является приёмом Вскрытия замков. Как и Отключение устройств, этот приём похож на базовый ход ***разрушения***. Можно открыть запертую дверь, разбив её или вскрыв замок.

Карманное воровство позволяет стащить мешочек с монетами с пояса торговца или снять орден с офицерского мундира. Любая попытка украсть что-то у кого-то аккуратно и незаметно является приёмом Карманного воровства.

Ivan Smirnov (Order #395255 (5)

К этому не относится, например, фокус или кража вещей со стола, которые являются приёмом Ловкости рук. ПИ занимается карманным воровством, когда крадёт что-то у другого.

Незаметность позволяет проскользнуть в чулан и закрыть дверь или найти укромное место среди бочек. Любая попытка оставаться неподвижным, тихим и незамеченным, пока не минует опасность или не пройдёт время, является приёмом Незаметности. Обычно ПИ использует Незаметность как ответное действие, чтобы избежать приближающейся опасности.

Ловкость рук позволяет сделать так, чтобы ключ исчез из виду в потайном кармашке ПИ, или незаметно вытащить листок из стопки бумаги на столе. Любая попытка выполнить тонкую работу руками, не затрагивающую напрямую другого персонажа, является приёмом Ловкости рук. Если в этом участвует другой обитатель, скорее всего, это будет Карманное воровство.

Отключение устройств позволяет обезвредить древнюю ловушку в руинах или саботировать работу осадного орудия. Любая попытка вывести из строя или испортить механизм или прибор может быть приёмом Отключения устройств. Этот приём похож на базовый ход *разрушение*. Если ПИ портит что-то, используя знания и умения, он выполняет *плутовской приём* (Отключение устройств); если он разбивает объект вдребезги, то *разрушает* его.

Подделка — это может быть, например, фальсификация патентов знати Крылатых династий или фальшивого приказа выдвинуться офицеру Маркисата. При создании письменного документа можно попытаться использовать *плутовской приём* — Подделка. ПИ, владеющий этим приёмом, знает огромное количество подписей и форм письма и может сфабриковать любой документ. Если ему нужны особенно редкие или сложные материалы для подделки (например, сусальное золото для орнамента на дворянском патенте), то ВИ может попросить игрока отметить расход на шкале затрат, чтобы его ПИ получил такие материалы. Но чаще всего тот, кто владеет этим *плутовским приёмом*, скорее всего, обладает нужными возможностями, и игроку не нужно отмечать затраты, чтобы оплачивать базовые вещи для подделки (хотя есть такой риск при результате 7–9).

Подкрадывание позволяет проскользнуть по коридору в покои принца или бесшумно прокрасться в темноте до пролома вдоль стены. Любая попытка тихого, бесшумного и незаметного перемещения с места на место является приёмом Подкрадывания. С помощью Подкрадывания нельзя спрятаться в том или ином месте, оно подходит только для перемещения с места на место. Чтобы спрятаться, нужно использовать приём Незаметность.

Слабое место даёт возможность появиться без предупреждения, чтобы расквасить кому-нибудь морду или выскочить из шкафа с ножом в руке и пырнуть противника. Любая попытка поразить врага без предупреждения и вы-

Ivan Smirnov (Order #3955253.6)

вести его из строя (убив или ранив) является использованием слабого места. Чаще всего чтобы нанести удар по слабому месту противника, нужны определённые условия, то есть ПИ должен спрятаться или нужно отвлечь противника и т.п. При этом ПИ не сможет ранить кинжалом полностью облачённого в доспехи врага — тот будет слишком хорошо защищён, и у него невозможно будет найти его слабое место.

Плутовские приёмы

Приём	Описание	Риски
Акробатика	Балансирование, прыжки, умелое лазанье	Сломать что-то, быть обнаруженным, оказаться в опасности
Вскрытие замков	Открыть запертую дверь, сундук и т.п.	Сломать что-то, быть обнаруженным, оказаться в опасности
Карманное воровство	Незаметно вытащить что-то из кармана	Оставить улики, получить плохой результат, потратить много времени
Ловкость рук	Спрятать что-то в рукаве, поменять предметы местами, заставить что-то исчезнуть, сделать сложные движения руками	Привлечь нежелательное внимание, оставить улики, получить плохой результат
Незаметность	Исчезнуть из поля зрения, остаться незамеченным	Потратить ресурсы, оставить улики, потратить много времени
Отключение устройств	Обезвреживание ловушек, вывод из строя механизмов	Сломать что-то, привлечь нежелательное внимание, потратить ресурсы
Подделка	Копирование, подлог, фальсификация	Оставить улики, получить плохой результат, потратить много времени
Подкрадывание	Незаметно куда-то проникнуть или покинуть какое-то место	Сломать что-то, привлечь ненужное внимание, оказаться в опасности
Слабое место	Подлый приём, скрытная атака, убийство, удар в спину	Привлечь нежелательное внимание, оставить улики, оказаться в опасности

Риски

Риски ***плутовских приёмов*** в значительной степени находятся под контролем ВИ. ВИ выбирает под ситуацию риск и то, как именно он проявляется. Несмотря на то, что всё под управлением ВИ, игрокам тоже нужно понимать, что представляет собой каждый из рисков.

- **Быть обнаруженным** — напрямую попасть в поле зрения нежелательного лица. У этого риска должно быть последствие.
- **Оказаться в опасности** — воспользоваться возможностью выполнить приём и попасть в ещё более опасную ситуацию.
- **Оставить улики** — оставить какие-то следы, которые впоследствии могут навести следствие на ПИ или подставить его союзников под удар.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

- **Получить плохой результат** — встать перед сложным выбором, связанным с целью приёма или напрямую не получить того, чего хочет герой.
- **Потратить много времени** — замешкаться, из-за чего ситуация вокруг поменяется каким-то существенным образом.
- **Потратить ресурсы** — израсходовать очки запасов. Отметить затраты, истощение или износ по выбору ВИ.
- **Привлечь нежелательное внимание** — либо привлечь внимание врагов там, где раньше никому не было дела до происходящего, либо привлечь внимание к содеянному, но не быть обнаруженным. Делает ситуацию более опасной.
- **Что-то сломать** — сломать что-то, что ПИ несёт с собой или что-нибудь из окружающего его пространства. Может потребоваться отметка износа.

Пример

Плащ, за которого играет Брендан, убегает от целого отряда солдат Маркисата! Он мчится к краю поляны и подпрыгивает, надеясь преодолеть пятиметровую стену, окружающую поляну, прежде чем солдаты успеют выстрелить!

«Не уверен, получится ли у тебя быстро перебраться через стену, пока в тебя летят стрелы. У тебя есть Акробатика?» — спрашивает ВИ.

«Да! Я хочу совершить **плутовской приём!***» Брендан бросает кубики с характеристикой Сноровка и получает 7–9!*

«Ладно, ты преодолеваешь стену», — говорит ВИ. Но с одним риском. ВИ изучает доступные риски: обнаружение ничего не даст (Плаща и так заметили), а новая опасная ситуация вряд ли будет интересной — слишком похоже на повторение текущих обстоятельств. «Пока ты перелезал через стену, убегая от солдат, ты случайно зацепился поясом и порвал несколько подсумков. Отметь ячейку на шкале затрат!»

Помощь или помеха

Если ПИ ***помогает или мешает*** другому ПИ, игрок, управляющий первым ПИ, отмечает истощение, чтобы добавить +1 или –2 к результату броска игрока, управляющего вторым ПИ (после броска). И ещё +1, чтобы выбрать один из следующих вариантов:

- сделать помощь или вмешательство незаметным;
- создать возможность или препятствие.

Пытаясь обмануть стражников и заставить их покинуть пост, друг ПИ бурно жестикулирует, утверждая, что Лесной союз напал на поляну, и ПИ встревает, крича, что это ужасно и Союз всё поджигает вокруг! ПИ ***помогает*** своему другу ***обмануть ПВ***!

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

По умолчанию, игроки совершают ходы по одному. Они сами запускают каждый свой ход, делают броски, а затем выбирают. Но товарищи-бродяги могут повлиять на ход, *помогая или мешая*.

Помощь или помеха — это важный ход, при котором нет броска — просто отмечается истощение, и совершается ход. Нет никакой неопределённости, вопрос лишь в стоимости, которую игрок готов заплатить за достижение цели.

В отличие от большинства ходов ПИ *помогает или мешает* только после того, как его игрок увидит результат броска другого игрока. Помогающий игрок может описывать, как оказывает физическую помощь, но не запускает ход и не оплачивает его, пока не увидит результат броска.

Если ПИ помогает, игрок, управляющий им, может прибавить к результату +1, а если мешает — отнять –2. Нет смысла запускать этот ход, если у другого игрока и так выпало 10+, и нет смысла запускать ход против врага, уже получившего 6–. Аналогично, если помочь может только один ПИ, то он может повлиять на бросок только в том случае, если он равен 6 или 9, так как при всех остальных результатах помощь бессмысленна.

Чтобы *помочь или помешать*, ПИ должен быть в состоянии сделать что-то, что повлияет на результат хода другого ПИ! Если они далеко друг от друга, то, скорее всего, *помочь или помешать* нельзя. Если друг занимается чем-то, связанным с точной механикой, а у помогающего ПИ нет таких же навыков, то, вероятно, он не сможет *помочь*. Если друг лжёт охраннику, а ПИ сидит с кляпом во рту в углу камеры, он вряд ли сможет *помочь или помешать*. Нужно чётко понимать, как ПИ будет *помогать или мешать*.

В рамках одного хода *помогать или мешать* могут несколько ПИ. Если все ПИ готовы понести соответствующие затраты, то бонусы или штрафы, которые они дают, будут суммироваться.

Подробнее о помощи или помехе

Каждый игрок, ПИ которого помогает или мешает, должен отметить истощение, чтобы добавить, соответственно, +1 или –2.

Можно отметить не более 2 истощения за одну *помощь или помеху*: одно за +1 или –2 и второе, чтобы *помощь или помеха* была незаметной или чтобы создать возможность либо препятствие. Нельзя отметить 3 истощения и выбрать все варианты одновременно.

«Сделать помощь или помеху незаметной» означает, что действия ПИ не будут связаны с результатами хода. Те, кто наблюдает за ситуацией, не будут знать, что ПИ к этому причастен. Если игрок не воспользуется этим вариантом, его ПИ выдаст себя, и наблюдатели поймут, что он повлиял на результат. Его действия будут связаны с результатами хода, какими бы они ни были. На-

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

пример, если он помог во время хода ***разрушения***, который «привлёк внимание», то внимание будет привлечено и к нему.

«Создание возможности или препятствия» позволит получить дополнительную выгоду от совершённых действий. Возможность — это шанс на дополнительную выгоду в дополнение к ходу, который описывает и конкретизирует ВИ, основываясь на оказанной помощи; препятствие — это новая трудность или проблема, которая ещё больше осложняет действия противников.

Пример

Налётчик Квинелл, за которую играет Сара, хочет **помешать** *Кире убедить сержанта Династий отвести свои войска от разъярённых обитателей (среди которых есть лазутчики Лесного союза!). Кейт, игрок, управляющий Кирой, получила результат 10 во время хода* **убеждения ПВ**. *«Мне не надо, чтобы ситуация успокоилась — хочу, чтобы обитатели взбунтовались! Я начинаю подначивать толпу, крича что-то вроде «Улетайте, Крылатые!» — заявляет Сара.*

«Можно снизить результат до 8, если добавить –2 за **помеху**. *Пойдёт?»*

«Ага! Надеюсь, что Кире не придётся выполнять требования результата 7–9, чтобы Квинелл ушёл». Сара отмечает истощение за **помеху**.

«Хочешь скрыть **помеху** *или создать препятствие?» — спрашивает ВИ.*

«Думаю, лучше скрыть своё вмешательство: я начинаю кричать, а потом тихонько удаляюсь», — отвечает Сара.

«Хорошо. Отметь ещё одно истощение!»

Понимание

Если ПИ ***хочет понять кого-то***, игрок, управляющий им, совершает бросок с характеристикой Шарм. При 10+ игрок получает 3 очка запаса. При 7–9 1 очко запаса. Если ПИ взаимодействует с кем-то, кого хочет понять, игрок, пытающийся понять, тратит запас (1 очко запаса — один вопрос):

- твой персонаж говорит правду?
- что твой персонаж чувствует на самом деле?
- что твой персонаж собирается сделать?
- что твой персонаж хотел бы, чтобы сделал мой персонаж?
- как убедить твоего персонажа сделать _____?

ПИ и лис-капитан стражи Крылатых династий сидят за столом, пристально глядя друг на друга, и пытаются понять, о чём каждый из них думает. В этот момент ПИ пытается ***понять*** кого-то!

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Ход *понимания* — это попытка встать на место другого, чтобы выяснить, что для него важно в данной сцене, чего он хочет и как можно заставить его действовать по-другому. Ход используется, например, если ПИ и его «друг» вместе смеются, но ПИ глядит на приятеля, пытаясь *понять*, над чем тот хохочет на самом деле.

Чтобы *понять* кого-то, нужно с ним повзаимодействовать. ПИ должен поговорить со своей целью, понаблюдать за ней, произнести что-то, что может вызвать её реакцию, а затем понять эту реакцию. ВИ может сделать исключение, если ПИ наблюдает за кем-то без его ведома — например, сидит на стропилах и смотрит на кого-то, — но такое возможно только если у ПИ есть особенно удобная точка обзора для наблюдения за активно действующей целью.

Если при попытке *понимания* игрок, управляющий ПИ, получил успех, то можно потратить очки запаса на вопросы. Необязательно задавать все вопросы сразу, можно поговорить, переводя на разные темы разговор, и только потом тратить очки запаса на вопросы. Но можно спросить всё сразу, потратив все имеющиеся у ПИ очки запаса!

Если игрок тратит очки запаса на вопросы, то он задаёт их не от лица ПИ и не в рамках игрового мира. Он задаёт его игроку от своего лица, а другой игрок должен честно ответить ему. Если игрок задаёт вопрос ПВ, то за него отвечает ВИ.

Подробнее о попытке понять кого-то

Вопрос **«Твой персонаж говорит правду?»** относится к тому, что только что сказал другой персонаж, и касается убеждений. Если персонаж считает сказанное правдой, то ответ будет «да», независимо от того, правда это или нет.

Вопрос **«Что твой персонаж чувствует на самом деле?»** позволяет в первую очередь понять эмоции персонажа, и, что очень важно, *настоящие*. Если игрок задаёт этот вопрос, то узнаёт нечто личное, даже если не получит подробного объяснения того, почему персонаж чувствует себя именно так.

Вопрос **«Что твой персонаж собирается делать?»** позволяет получить информацию о ближайших планах персонажа. Это не вопрос из разряда «В чём состоит его грандиозный план по захвату Леса?», а «Когда мы закончим разговор, что он собирается делать дальше?»

Вопрос **«Что твой персонаж хотел бы, чтобы сделал мой персонаж?»** можно считать отражением вопроса «Что твой персонаж собирается делать?» и, по сути, является таким же вопросом, но с акцентом на намерения персонажа по отношению к ПИ. Этот вопрос может раскрыть более долгосрочные планы: «Он хочет, чтобы твой герой сражался на войне на стороне моей фракции» может быть подходящим ответом.

Вопрос **«Как убедить твоего персонажа сделать _____?»** — это открытый вопрос, и вместо пустого места можно вставить всё, что угодно. Это един-

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

ственный вопрос, на который можно потратить несколько очков запаса, каждый раз спрашивая о чём-то другом. Если ПИ выполнит все названные условия, то другой персонаж обязан сделать то, что было сказано. При этом отпадает необходимость в каких-либо других ходах, не нужно применять ***убеждение*** или ***уговоры*** цели, если задали вопрос и было выполнено названное условие. Другой игрок также может ответить: «Твой персонаж не может заставить моего персонажа сделать это», если это действительно так. В этом случае игрок (а не персонаж) верит, что его ПИ точно не может совершить запрашиваемое.

Пример

Ронин Медь, за которую играет Грейс, пытается заставить агента Лесного союза привести её к ячейке повстанцев поляны. «Ну, так я ничего не добьюсь», — говорит она. «Могу ли я ***попытаться*** *её* ***понять****? Я внимательно наблюдаю за ней, оценивая каждое её действие». Грейс совершает бросок с характеристикой Шарм и получает 10+. «Я потрачу одно очко запаса. Как заставить его пойти к местному боссу?»*

ВИ размышляет. «Она постоянно бросает взгляды на твой мешок с едой на спине. Хоть она и верный агент Союза, но на её поляне уже несколько недель очень мало еды. Дай ей взятку едой ценностью 1, и она поможет».

«Круто! Тогда я пока придержу остальной запас, — говорит Грейс, «Я даю ей взятку и отмечаю ячейку затрат за потраченную еду стоимостью 1 ценность».

«Агент берёт еду, её глаза широко расширяются: давно она не видела столько вкусной пищи. Она начинает есть на ходу, жестом приглашая следовать за ней».

Разрушение

Если ПИ ***разрушает что-то***, игрок, управляющий ПИ, совершает бросок с характеристикой Мощь. При успехе он окончательно ломает вещь, её нельзя использовать без починки. При 7–9 он ведёт себя опасно, разрушая всё, наносит сопутствующие повреждения, привлекает внимание или оказывается в плохой ситуации (на выбор ВИ).

Друг заперт в тюрьме, и бродяга пытается раздвинуть прутья! ПИ ***разрушает***!

Разрушать что-то означает ломать и разбивать предметы. Нельзя «разрушить» живое существо, это можно сделать только с предметами. Также ***разрушение*** не может быть аккуратным, ПИ использует грубую силу. Если же он полагается на сообразительность, то хочет совершить ***плутовской приём***.

Существуют следующие виды ***разрушения***: выбить дверь, согнуть решётку тюремной камеры, сбить замок, срубить дерево, но к нему могут относиться

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

и другие методы, основанные на грубой силе. Скатить валун с холма на сооружение, свалить дерево *на* что-то другое — хороший метод *разрушения*!

Разрушить можно в самых разных ситуациях. Нужно разрушить пещеру, обрушив потолок, и у ПИ есть возможность сделать это (выбить опорные балки, воткнуть меч в трещину и расширить её и т.д.) — нет ничего проще! Нужно разрушить дорогу, сделав её непроходимой, — для этого есть ход!

Ходы используются в ситуациях с неопределённостью, в которых неясно, сможет ли ПИ разрушить предмет, а также неясно, какие будут последствия разрушения. Если ПИ рвёт бумагу, то это не *разрушение* — очевидно, что её легко порвать и понятно, что последствия этого будут незначительными. Выбивание двери может считаться *разрушением*, если дверь заперта на прочный засов, и неизвестно, сможет ли ПИ выбить её или нет. Результат действия ясен, если дверь уже открыта или не нужно применять грубую силу, чтобы сломать её и привлечь внимание. Ход можно запустить только если ПИ пытается *разрушить что-то*, что требует больших усилий, и/или предмет достаточно прочный или большой, и применённая сила приведёт к его разрушению.

Подробнее о разрушении

«При успехе ПИ окончательно ломает вещь, её нельзя использовать без починки». В результате дверь, замок, стена требуют ремонта, чтобы снова использоваться по назначению. Очевидно, что, разбив замок, ПИ его вскроет, а разбив дверь, освободит проход.

«ПИ ведёт себя опасно, разрушая всё, наносит сопутствующие повреждения, привлекает внимание или оказывается в плохой ситуации». При результате 7–9 действия ПИ приводят к проблемам — к каким именно, расскажет ВИ.

«Сопутствующие повреждения» означает, что кто-то или что-то другое (не сам ПИ) пострадало от *разрушения*. Обвал зацепил друга, или дверь упала на кого-то с другой стороны! Сопутствующие повреждения могут быть нанесены даже инструменту, который используется для совершения *разрушения*, и его нужно показать, отметив износ у предмета или затраты у ПИ.

«Привлечение внимания» означает, что кто-то или что-то явится на шум. *Разрушение* достаточно громкое действие, но если ПИ «привлёк внимание», то опасность уже близко, как бы спокойно он себя ни чувствовал.

«Оказаться в плохой ситуации» означает, что ВИ может усложнить положение и поставить ПИ в трудное положение прямо в момент, здесь и сейчас. Потолок пещеры, конечно, обрушился, но ПИ застрял внутри! Дерево, конечно, упало, но теперь ствол катится на ПИ!

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Пример

Судья Кира, за которую играет Кейт, решает, что с неё хватит — она собирается свалить сторожевую башню, с которой стражники осыпают её стрелами. Сначала она ***анализирует напряжённую ситуацию****, и получает возможность задать вопрос. Кейт спрашивает: «Кто или что наиболее уязвимо передо мной? Я ищу именно «уязвимость», чтобы* ***разрушить*** *башню».*

«Ну, сооружение крепкое, но ты можешь попробовать свалить большое засохшее дерево прямо на башню. Это определённо уязвимость», — отвечает ВИ.

«Отлично! Иду его ***ломать****!» — говорит Кейт.*

«Как ты это делаешь?» — спрашивает ВИ.

«Я достаю большой меч и рублю ствол у основания, пока тот не ломается так, чтобы я могла толкнуть его плечом!» ВИ кивает, и Кейт совершает бросок с характеристикой Мощь, получая 7–9.

«Отлично! Итак, Кира сваливает дерево, и оно врезается в сторожевую башню, разбивая камни наверху и медленно опрокидывая всё сооружение. Но сторожевая башня теперь падает на кузницу за ней, а кузнец ещё внутри!» ВИ выбирает сопутствующие повреждения, но при этом даёт Кире шанс ответить «Что ты делаешь?»

Убеждение персонажа ведущего

Если ПИ ***убеждает ПВ*** обещаниями или угрозами, игрок, управляющий ПИ, совершает бросок с характеристикой Шарм. При 10+ ПВ согласится с ПИ, если услышит серьёзный аргумент или получит достаточную взятку. При 7–9 ПВ будет колебаться, а ВИ скажет, что нужно сделать, чтобы окончательно его переубедить.

ПИ пытается попасть на особый ужин мэра и достаёт нож, чтобы угрозами заставить стражника его пропустить. Он ***убеждает ПВ***!

Убедить ПВ — значит заставить ПВ действовать так, как хочет ПИ, но открытым, достаточно ясным способом, по сути используя взятки или угрозы. Этот ход можно совершать только в отношении ПВ. Если игрок хочет, чтобы ПВ согласился с его персонажем, то с этим ПВ следует поговорить или, в крайнем случае, ***уговорить его*** (подробнее об ***уговорах*** см. стр. 88). ***Убеждать*** можно только отдельных ПВ. Обещания и угрозы всегда предназначены для конкретного персонажа, и чем большему числу обитателей ПИ пытается дать обещание или угрожать одновременно, тем больше вероятность, что всё пойдёт не так и кто-то останется недоволен. Так что вместо специального хода при попытке убедить группу ПИ должен использовать ход ***доверие судьбе***, а не что-то ещё.

Ivan Smirnov (Order #395255.6)

Если ПИ ***убеждает ПВ***, он пытается заставить цель что-то сделать. В целом этот ход не позволяет менять чьи-то убеждения или идеологию, хотя может иметь и такой эффект по усмотрению ВИ. Вместо этого он позволяет ***заставить ПВ*** предпринять конкретные действия. И хотя ПИ и может попытаться ***убедить ПВ*** действовать определённым образом в будущем, если ситуация достаточно изменится, цель может передумать. Чаще всего этот ход будет совершаться, чтобы ***заставить ПВ*** действовать немедленно, поэтому нужно понимать, чего именно ПИ хочет добиться.

При ***убеждении*** ПИ всегда использует обещания или угрозы. Если он не даёт ни обещаний, ни угроз, значит, на самом деле он не ***убеждает ПВ***. Обещание означает, что ПИ пообещал цели что-то желаемое, если цель выполнит просьбу независимо от того, будет ли ПИ или кто-то другой выполнять это обещание (пресловутый «пряник»). Угроза означает, что ПИ пригрозил сделать что-то плохое с целью или с тем, что ей дорого, если цель *не* сделает требуемое (тот самый «кнут»).

Наконец, ***убеждение ПВ*** — это *честный* ход. В итоге ПИ может не выполнить своё обещание, потому что не сможет или потому что не захочет, но сейчас он не пытается заставить ПВ сделать требуемое обманом. Как минимум ПИ верит, что *сможет* осуществить своё обещание или угрозу хотя бы частично. Он не обязан это делать, особенно при выпадении 10+ — ситуация может измениться, и ПИ всегда может пересмотреть своё решение... но в момент совершения хода он не пытается никого обмануть. Если ПИ хочет соврать, то его игрок совершает ход ***обмана ПВ*** (см. стр. 72).

Подробнее об убеждении ПВ

Условие результата 10+ «если он услышит серьёзный аргумент или получит достаточную взятку» означает, что ПВ сделает то, что хочет ПИ, только если данное для запуска хода обещание или угроза достаточно значимы и важны, чтобы заставить его действовать. Серьёзный аргумент или достаточная взятка для низкоуровневого стражника будет иной, чем для мэра города, так что всё зависит от ситуации и ПВ. В большинстве случаев этот результат означает, что ПВ совершает нужное действие, но, возможно, его к этому придётся слегка подтолкнуть уколом ножа или монеткой в лапку...

Однако при результате 7–9 ПИ должен предпринять конкретные действия здесь и сейчас, чтобы заставить ПВ действовать. Игрок всегда будет знать, что именно должен сделать его персонаж — ВИ сообщит, как заставить ПВ действовать в нужном ключе. Если ПИ сделает, что требуется, то ПВ поведёт себя так, как он хотел. Но для этого может потребоваться отчасти выполнить озвученную угрозу, дать значительную взятку, поделиться секретом или выполнить хотя бы часть обещания и т.д. Это означает, что одних слов ПИ будет недостаточно и ПВ нужны какие-то доказательства, прежде чем он начнёт действовать.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Пример

Авантюрист Тали, управляемая Мариссой, хочет, чтобы капитан Династий ушёл из этой области и увёл с собой всех своих солдат, чтобы она могла организовать здесь лагерь Лесного союза. «Ведь тебе и твоему отряду не нравится это место! Это просто старые руины, здесь жарко и ничего нет!», — говорит Марисса.

«Тали пытается **убедить**, *но тут нет ни обещания, ни угрозы», — говорит ВИ.*

«Да, ты прав. Ладно. А теперь: «Если ты вернёшься в город, я замолвлю за тебя словечко перед герцогом Белокогтем. Что скажешь?»

ВИ поднимает бровь: «А ты реально можешь это сделать? Ты хоть знаешь герцога Белокогтя? Это скорее **обман**, *а не* **убеждение**».

«Ну да, — отвечает Марисса. — Тогда как насчёт «Если ты вернёшься в город, я отплачу тебе за твои усилия», — и Тали достаёт увесистый кошель с золотом». Тали только обещает золото — при 10+ ему не придётся отдавать его сразу!

«Отлично!»

Марисса совершит бросок с характеристикой Шарм и получает результат 7–9.

Капитан смотрит на мешочек с жадностью в глазах. «Дай-ка мне золото сразу, и я уйду», — говорит он. Тали придётся отдать ему золото, чтобы он ушёл». Тали ворчит, но соглашается и Марисса отмечает уменьшение золота в бланке Тали.

Уговор персонажа игрока

Если ПИ ***уговаривает другого ПИ*** на что-то, при согласии с бланка другого ПИ стирается отметка с ячейки истощения. Игрок может использовать такой ход один раз за игровую сессию.

Бродяга очень хочет погнаться за повозкой с сокровищами Маркисата, но его друг желает остаться в городе, поэтому ПИ смотрит на друга и плаксиво произносит: «Ну пожаааааалуйста!», и ***уговаривает ПИ*** отправиться с ним.

По правилам ***уговор ПИ*** — это единственный способ подкупить, чтобы ПИ последовал плану другого ПИ. Всегда можно ***попытаться понять*** другого ПИ, спросив «Как убедить твоего персонажа сделать _____?», а затем поступить соответственно. Но если ПИ не хочет так делать, можно прибегнуть к уговорам!

При ***уговорах*** ПИ обращается со страстной просьбой в любой присущей ему манере.

Если ПИ ***уговаривает другого ПИ***, тот не обязан соглашаться. Он может отказаться от предложения и сделать по-своему. Если он откажется, использование хода всё равно засчитывается и ход больше не может быть применён в эту игровую сессию.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Действовать сообща, чтобы играть сообща

По сути, ПИ — отряд бродяг, команда. Они не всегда соглашаются и ладят друг с другом, но эта игра не о раздорах между героями. Если они спорят так сильно, что отряд рискует расколоться, то это сильно помешает НРИ «Корни»!

Если бы речь шла о сериале, раздор был бы его фундаментальной основой. Если действие происходит на космической станции, то когда кто-то навсегда её покидает, он покидает и сериал. Так вот, в НРИ «Корни» действие разворачивается вокруг свершений отряда бродяг. Если кто-то покидает отряд, то он покидает и сюжет! Это может быть здорово, если игрок хочет создать совсем нового персонажа (подробнее о добавлении новых персонажей в игру см. на стр. 180), но не надо удивляться, если конфликты между ПИ приведут к выходу одного из них из игры!

Поэтому отряд бродяг всегда должен держаться вместе и действовать сообща, и если это когда-нибудь изменится, то некоторые ПИ, скорее всего, покинут сюжет.

Поступать нужно подобным образом как в игре между ПИ, так и за столом между игроками. Если другой ПИ отказывается от предложения, значит, он даёт понять, что твёрдо намерен не заниматься этим делом, — так что игрок должен придумать своему ПИ другую цель!

Пример

Авантюрист Тали, за которую играет Марисса, хочет, чтобы отряд остался в Парных водопадах, и попробовал расправиться с жутким местным лидером Лесного союза, но её товарищ, ремесленница Эстер (за которую играет Сэм), хочет уйти и заработать престиж в другом месте. «Ну же, Эстер! Мы должны помочь местным! Пожалуйста, давай останемся здесь и закончим начатое», — говорит Марисса от лица Тали. «Ты сможешь убрать одно истощение, если Эстер останется!»

«Нет, я хочу уйти», — говорит Сэм.

Марисса понимает, что Эстер отказалась от предложения, и говорит: «Ладно, я поняла, тогда уходим. Но мы должны вернуться сюда потом!»

Оружейные ходы

Хотя с помощью других ходов можно различными путями преодолевать самые разные препятствия и решать проблемы, будут моменты, когда ПИ вступит в настоящую схватку. Мечи покинут ножны, натянется тетива, полетят стрелы, и кто-то, быть может, лишится жизни.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5))

Во время сражений по-прежнему можно совершать базовые ходы: ПИ может *проанализировать напряжённую ситуацию*, чтобы попытаться получить преимущество в бою или, фехтуя с противником, попытаться его *понять*. ПИ даже может угрожать ПВ и попытаться *убедить его* сдаться. Впрочем, если противник готов сражаться, тогда придётся приложить некоторые усилия, чтобы донести до него преимущества капитуляции.

В этом разделе описываются **оружейные ходы** — особые ходы, которые совершаются *только* в бою или при действиях, связанных с боем. Они используются не так часто, как базовые ходы, потому что завязаны на сражениях: ПИ постоянно *обманывают* и *убеждают* обитателей Леса, но драки случаются не каждый день. При совершении этих ходов ПИ начинает сражение (или очень близок к тому, чтобы его начать).

Основные и специальные навыки

Как и с базовыми ходами, все ПИ могут совершать три основных оружейных хода: *рукопашный бой*, *стрельба* и *борьба*. Эти ходы показывают боевые способности, которыми обладают все бродяги благодаря опыту жизни изгоев: обычный обитатель Леса не может вести *рукопашный бой* так же хорошо, как бродяга, не говоря уже о меткой стрельбе из лука!

Кроме того, существуют специальные оружейные ходы, связанные с **оружейными навыками**. Оружейный навык — это крайне специализированное умение, которым бродяга смог овладеть во время своих странствий, но нет никакой гарантии, что у двух ПИ оружейные навыки будут хоть сколько-нибудь похожи. Они немного напоминают *плутовские приёмы* (подробнее см. стр. 75), но не являются частью общего базового хода, как попытка совершить *плутовской приём*, а сами являются отдельным ходом.

Оружейные навыки также тесно связаны со снаряжением. Чтобы использовать оружейный навык, необходимо иметь оружие, подходящее для этого конкретного манёвра. Нельзя мастерски *обезоруживать* или *парировать* с помощью обычного меча. Нельзя сделать *хитрый выстрел* из любого лука. У ПИ должны быть соответствующие инструменты (подробнее про снаряжение и его метки см. стр. 182).

Чтобы использовать один из этих оружейных навыков на практике, ПИ должен соответствовать следующим условиям:

- иметь отмеченный оружейный навык на бланке персонажа, то есть данный навык должен быть освоен;
- иметь оружие с меткой этого оружейного навыка, указывающей, что оружие подходит для данного манёвра;
- соответствовать особым условиям хода оружейного навыка, то есть активировать условие запуска хода в мире игры.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Начать бой!

В данном случае «начать сражение» не значит начать использовать новую тактическую подсистему правил, меняющую ход игры. Да, оружейные ходы с гораздо большей вероятностью будут использоваться во время боя, но общая структура игры остаётся прежней: игроки разговаривают, обмениваются фразами, высказываются от лица персонажей и, при необходимости, запускают ходы. «Бой» в НРИ «Корни» скорее описывается, чем разыгрывается по правилам.

Больше советов о том, как проводить сражения, можно найти на стр. 219 в разделе, посвящённому игре за ВИ, но главное, что игрокам не нужно ждать, что щёлкнет какой-то переключатель и начнётся нечто, из-за чего активируются эти ходы. Лучше подходить к сражению с позиции логики: никто же не станет просто наносить удары во время обычного разговора? И если ПИ кого-то ударит... то, скорее всего, он получит в ответ. Так и начинается бой.

Недостаточно владеть навыком или оружием с нужной меткой. Чтобы использовать специальный оружейный навык, нужно обладать и самим навыком и оружием с меткой.

Дистанции

Многие оружейные ходы действуют на определённой дистанции, то есть на расстоянии между персонажем и его целью. Дистанция в НРИ «Корни» не измеряется в точных цифрах, так что не нужно следить за конкретной дальностью, и, конечно, нет особой разницы между кем-то на расстоянии 10 или 15 метров. Вместо этого в НРИ «Корни» используются 3 основные дистанции, связанные с миром.

- **Личная.** Персонажи стоят лицом к лицу на расстоянии прикосновения, нарушая личное пространство друг друга. Персонажи на таком расстоянии могут бороться, тыкать пальцами в грудь, обниматься.
- **Ближняя.** Персонажи находятся достаточно близко, чтобы комфортно разговаривать и сражаться с помощью оружия, то есть не настолько близко, чтобы им было легко коснуться друг друга, но определённо достаточно близко, чтобы достать друг друга выпадом. На этой дистанции можно сражаться на мечах (или на кулаках, держась подальше), ходить рядом друг с другом, не дотрагиваясь руками, легко перебрасываться предметами.
- **Дальняя.** Персонажи находятся на таком расстоянии, что им приходится говорить громко, даже кричать, чтобы быть услышанными, но они всё же *слышат* друг друга. На этой дистанции можно выстрелить из лука, заметить друг друга издалека, а также легко уйти из зоны прямой видимости другого персонажа и спрятаться.

Ivan Smirnov (Order #395255 (5)

Все, что находится за пределами дальней дистанции, слишком далеко, чтобы иметь значение во время боя, и персонажам нужно приблизиться, чтобы совершить оружейный ход.

Если у ПИ нет оружия, которое может бить на соответствующей дистанции, то он не может нанести вред кому-то на этой дистанции, и игрок, управляющий этим персонажем, не может запускать ходы, действующие лишь на этой дистанции.

Основные оружейные ходы

Борьба с врагом

Если ПИ ***борется с врагом на личной дистанции***, игрок, управляющий этим ПИ, совершает бросок с характеристикой Мощь. При успехе одновременно раз за разом ПИ и враг выбирают по одному варианту, пока кто-то из них не выйдет из ***борьбы***, не потеряет сознания или не умрёт. При 10+ игрок может воспользоваться одним из следующих вариантов, прежде чем начнётся череда выборов:

- ПИ совершает быстрый удар, нанося травму;
- ПИ изматывает врага, нанося одно истощение;
- ПИ использует слабость врага, получая одно истощение, чтобы нанести 2 травмы;
- ПИ отступает, выйдя из борьбы на ближнюю дистанцию.

Бродяга сцепляется с противником, лапы и крылья сплетаются в клубок, они катаются в пыли и наносят друг другу удары. ПИ *борется* с врагом!

Это ход на личной дистанции, при котором ПИ находится вплотную к врагу. *Борьба* по сути является «безоружным» ходом, где пользуются конечностями, а не мечом. Однако некоторые виды оружия могут иметь метки или способности, которые делают их полезными при *борьбе* (подробнее про метки см. стр. 186). Этот ход предназначен для *борьбы* с одним противником — если ПИ *борется* с несколькими врагами, у него проблемы и, скорее всего, ему нужно *довериться судьбе*, чтобы выбраться.

Борьба с врагом похожа на мини-игру: небольшой и быстрый обмен ударами конечностей, пока кто-то не проиграет или не уступит. Игроки будут делать выбор из нескольких вариантов, нанося персонажам вред (травмы или истощение) или выводя их из *борьбы*.

При успехе (7+) играющие делают выбор одновременно, записывая свои решения на бумажках и одновременно же раскрывают свой выбор, произнося написанное вслух или другим способом. Оба выбора тут же вступают в силу.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Например, если противник наносит ПИ травму, а в этот момент ПИ выходит из ***борьбы***, то на его бланке надо отметить травму, но при этом он выходит из боя на ближнюю дистанцию, и ***борьба*** прекращается.

При результате 10+ игрок сначала выбирает один вариант, который немедленно вступает в силу, а затем начинает выбирать с другим играющим варианты одновременно, как при выпадении 7+.

Подробнее о борьбе с врагом

«ПИ совершает быстрый удар» означает, что бродяга сильно и быстро ударяет противника, нанося ему 1 травму.

«ПИ изматывает врага» означает, что он наседает, применяет мышечную силу, утомляет противника и заставляет управляющего им игрока отметить одно истощение.

«ПИ использует слабость врага» означает, что ПИ находит какую-то возможность в борьбе с противником и пользуется ею. Игрок отмечает истощение и ПИ наносит врагу 2 травмы.

«ПИ отступает, выйдя из борьбы» означает, что он выходит из борьбы и возвращается на ближнюю дистанцию по отношению к противнику, а ***борьба*** и выбор вариантов прекращаются. Это единственный способ (кроме потери сознания или смерти) прекратить ***борьбу***.

Пример

Судья Кира, за которую играет Кейт, сблизилась до личной дистанции с ястребом-стражем Династий и ***борется*** *с ним обеими лапами. Кейт совершает бросок с характеристикой Мощь и получает 10+. Прежде чем Кира и ястреб-страж начинают* ***борьбу****, Кейт получает право предварительного выбора и решает использовать слабость врага: она отмечает одно истощение, и Кира совершает удар ниже пояса, нанося стражу 2 травмы. Доспехи ястреба отражают 2 травмы, что требует отметки износа, при этом ячейки износа заканчиваются, а поскольку ястреб — ПВ, то больше ячеек у него нет. Затем и Кейт, и ВИ записывают выбранные варианты на листках, открывая их одновременно. Кейт выбирает для Киры* ***Быстрый удар*** *и нанесение травмы, а ВИ выбирает, что страж изматывает судью и наносит истощение. То есть Кира наносит ястребу быстрые сильные удары, пока тот пытается её скрутить. У Киры отмечено 2 истощения, но у стража теперь отмечена 1 травма, а поскольку у стража всего 3 ячейки травмы, то он потеряет сознание или умрёт, если у него появятся ещё 2 отметки! Кейт и ВИ делают ещё один выбор, записывают его на листках и переворачивают их одновременно. Кейт выбирает, что Кира наносит ещё один* ***Быстрый удар****, а ВИ выбирает, что ястреб-страж выходит из* ***борьбы****. Кира наносит ястребу ещё 1 травму, и теперь у него две отметки из трёх, но затем страж отходит на ближнюю дистанцию и, скорее всего, побежит за помощью.* ***Борьба*** *прекращается: Кира должна поймать ястреба, чтобы* ***побороться*** *с ним снова, если хочет его победить.*

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Рукопашный бой

Если ПИ ***вступает с кем-то в рукопашный бой на личной или ближней дистанции***, игрок, управляющий им, совершает бросок с характеристикой Мощь. При успехе нужно обменяться вредом. При 10+ выбрать 3 варианта из следующих, а при 7–9 выбрать один:

- нанести больший (+1) вред;
- получить меньший (–1) вред;
- сменить дистанцию;
- впечатлить, ошеломить или напугать врага.

Бродяга отмахивается от врага мечом, а тот бросается вперёд с топором в руке. ПИ вступает с врагом в *рукопашный бой*!

Это универсальный ход, который можно описывать как «сражаться в ближнем бою с оружием», «скрестить мечи», «биться на шестах» и т. п. Каждый раз, когда ПИ начинает обмениваться с противником рукопашными ударами, он вступает в *рукопашный бой*!

«Вступить с противником в *рукопашный бой*» означает, что персонажи начинают обмениваться ударами: ПИ совершает атаки, противник их блокирует и бьёт в ответ. Этот ход охватывает обмен ударами целиком, а не описывает каждый удар отдельно. Если противник не может отвечать на атаки, то ПИ не вступает с ним в *рукопашный бой*, а просто бьёт его и наносит ему вред.

«Противником» также может быть небольшая группа врагов, а не отдельный боец. Только нужно иметь в виду, что группа врагов, скорее всего, нанесёт невероятное количество вреда и её будет гораздо труднее победить, а крупная группа врагов может оказаться слишком большой, чтобы с ней можно было вступить в *рукопашный бой*, и ПИ придётся *довериться судьбе*, чтобы справиться с целой толпой солдат. Если нужно, чтобы ПИ мог биться с группами врагов, используется *нападение на группу*, описанное на стр. 102. Больше информации о правилах сражения с группами есть на стр. 217.

Вступить в *рукопашный бой* — это значит начать сражение с оружием или кулачный бой. И тут нужно понимать различие между рукопашной и борьбой. Если персонажи сближаются, обхватывая друг друга конечностями, то они борются и ПИ применяет оружейный ход *борьба* (стр. 92). Если же ПИ сохраняет небольшую дистанцию, держит защиту, наносит серию ударов по противнику, не хватая его конечности, то он вступает в *рукопашный бой* — хотя такой вид ближнего боя с большой вероятностью может превратиться в борьбу в любой момент!

«Обменяться вредом» означает нанести вред цели и получить вред от неё. Оба персонажа совершают серию ударов, и каждый наносит вред другому.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Вред

Одним из основных эффектов оружейных ходов является нанесение вреда. Подробнее см. на стр. 126, а пока нужно понять следующее:

- «Вред» — это общий термин, включающий затраты (расход ресурсов), истощение (расход энергии), травмы (телесные повреждения), износ (повреждение снаряжения) и мораль (желание сражаться, учитываемое только у ПВ).
- Вред определяется в зависимости от оружия или описанного источника вреда: боевой посох может нанести истощение, а огромный меч — 2 травмы.
- Персонажи в бою могут переносить повреждения на доспехи или щит, отмечая износ снаряжения, чтобы уменьшить наносимый им вред (1 к 1).

По умолчанию любое оружие (луки, мечи и т.п.) наносит 1 травму, а кулаки наносят 1 истощение. Многие предметы снаряжения могут нанести дополнительный вред за определённый расход. Некоторые тупые виды оружия без острия скорее оглушают, чем ранят противника, и вместо травмы наносят истощение. Всё это зависит от особенностей оружия в бою.

Подробнее о рукопашном бое

«Нанести больший (+1) вред» означает, что ПИ наносит 1 дополнительный вред того же вида, что и уже нанесённый. Он совершает особо жестокий, зрелищный удар, умудряется найти слабое место в доспехах или выводит противника из равновесия и наносит глубокий порез клинком. Если ПИ наносит травму, то ему добавляется +1 травма, а если он наносит истощение, то +1 истощение.

«Получить меньший (−1) вред» означает, что ПИ получает на 1 меньше вреда от атаки противника. Игрок, управляющий этим ПИ, просто уменьшает количество нанесённого вреда на единицу вместо того, чтобы отмечать ячейку, а потом её стирать.

«Сменить дистанцию» означает, что после обмена ударами ПИ либо подходит ближе, либо отходит дальше, продвигаясь или отступая на усмотрение игрока, управляющего этим ПИ. ПИ может перейти с личной дистанции на ближнюю, с ближней дистанции на дальнюю или с ближней дистанции на личную. Это отличная возможность перейти к *борьбе* или отступить за пределы дистанции оружия рукопашного боя.

«Впечатлить, ошеломить или напугать врага» означает, что ПИ удалось впечатлить противника при обмене ударами. Точный результат остаётся на усмотрение ВИ: противник может быть потрясён и впасть в ступор, что позволит ПИ сменить тактику, или может испугаться и убежать. Зачастую этот ПВ получает ещё и вред морали (подробнее вред морали см. стр. 126).

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Пример

Следопыт Минт, за которого играет Марк, достаёт меч и вступает в бой с бандитом-лисом, орудующим топором. Марк совершает бросок на вступление в **рукопашный бой** *и получает 10+. У Минта изрядно потрёпанные доспехи и отмечена большая часть ячеек истощения, поэтому он предпочёл бы не ввязываться в серьёзную драку на ближней дистанции. Следопыт использует свой лук и выпускает несколько стрел с безопасного расстояния или даже заставляет бандита сбежать. Он решает перейти на дальнюю дистанцию и впечатлить, ошеломить или напугать врага. Марк описывает, как Минт ловко орудует клинком, отбивая удары топора влево и вправо, прежде чем быстро сделать выпад и отпрыгнуть назад. Минт наносит своим оружием разбойнику вред в виде 1 травмы, а лис наносит своим оружием 1 травму Минту. После обмена ударами Минт выходит из* **рукопашного боя**, *сменив ближнюю дистанцию на дальнюю, а разбойник-лис пугается того, что умеет бродяга, и ВИ описывает, как он поджимает хвост и убегает.*

Стрельба

Если ПИ ***стреляет в уязвимого врага на дальней дистанции***, игрок, управляющий персонажем, совершает бросок с характеристикой Сноровка. При успехе он наносит травму. При 10+ выбирает: ПИ атакует ещё раз до того, как враг спрячется (наносится ещё одна травма) или сохраняет своё местоположение в секрете.

Бродяга отводит тетиву назад, сжимает рукоять и пускает стрелу в несущегося на него мятежника Лесного союза. ПИ *стреляет* во врага.

Это базовый оружейный ход для дистанционных атак с использованием лука и метательного оружия. Базовая дистанция хода — *дальняя*, использование луков и арбалетов на *ближней дистанции* немного сложнее и часто требует специальных навыков или особого оружия. Если ПИ попытается выстрелить из лука с ближней дистанции без специальных навыков или меток оружия, это, скорее всего, просто даст ВИ удачную возможность совершить против ПИ жёсткий ход и рассказать, как всё пошло не так (подробнее см. на стр. 212).

Чтобы совершить этот ход, целью нужно выбрать *уязвимого* врага, противника, которого можно ранить, или он может пострадать от этой атаки. Если ПИ целится из простого лука в противника, облачённого в латы с ног до головы, то тот неуязвим из-за слишком прочных доспехов. Также ПИ не сможет поразить того, кто прячется за крепостной стеной — враг неуязвим, пока находится за надёжным укрытием.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Подробнее о стрельбе

При успехе при ***стрельбе*** ПИ по умолчанию наносит цели 1 травму. Это может поменяться в зависимости от используемого оружия.

При 10+ ПИ может сделать ещё один выстрел, нанеся вторую травму, или сохранить своё местоположение в секрете. Так он не позволит противнику узнать, откуда произошёл выстрел. Возможно, не удастся скрыть своё местоположение, если ПИ стоит прямо посреди пустого поля, но если он в центре рукопашного боя или разит из укрытия, ПИ может сделать так, чтобы противник не понял, откуда в него стреляли.

Пример

Вор Плащ, за которого играет Брендан, поднимает лук и целится в идущего впереди по лесной тропе охранника каравана. Плащ прячется в ветвях дерева, на дальней дистанции. Брендан совершает бросок, чтобы ***выстрелить****, и получает 10+. Стрела Плаща летит и поражает охранника, нанося ему травму (которую ВИ отмечает как износ). Затем Брендан решает, что Плащ сохраняет своё местоположение в секрете, чтобы охранники не узнали, откуда прилетела стрела. Но они настороже и достают свои луки...*

Ivan Smirnov (Order #3952563)

Ходы с оружейными навыками

Быстрый выстрел СПЕЦ.

Если ПИ ***совершает быстрый выстрел по врагу на ближней дистанции***, игрок, управляющий им, совершает бросок с характеристикой Удача. При успехе противнику наносится травма. При 7–9 игрок выбирает один вариант, при 10+ — два:

- игрок не отмечает износ;
- игрок не отмечает истощение;
- ПИ быстро перемещается и меняет свою позицию (и дистанцию по желанию управляющего им игрока);
- ПИ останавливает врага, и тот не двигается.

Негодяйка с молотом приближается к прячущемуся за деревом бродяге, поэтому он быстро выходит из укрытия и выпускает стрелу, почти не целясь. ПИ делает *быстрый выстрел*!

Быстрый выстрел действует с луком или другим дистанционным оружием на ближней дистанции. Большинство дистанционного оружия рассчитано на дальнюю дистанцию. С помощью навыка *быстрый выстрел* ПИ может стрелять из лука вблизи, чтобы не скрещивать с врагом клинки. Минус в том, что ПИ не может толком подготовиться, у него есть всего мгновение, чтобы выпустить стрелу.

Быстрый выстрел застаёт врага врасплох — можно сделать *быстрый выстрел*, не поднимая лук и не целясь. У этого навыка есть риски, он использует Удачу и потенциально затратен, поэтому он вряд ли будет использоваться часто!

Оружие с меткой *быстрого выстрела* обычно меньше или компактнее, и его легче подготовить к стрельбе на близкой дистанции. У него должна быть ещё одна дополнительная дистанция.

Подробнее о быстром выстреле

«При успехе противнику наносится травма» — это основной эффект *быстрого выстрела*. При любом успехе враг получит 1 травму (возможно, больше, в зависимости от использованного оружия).

«Игрок не отмечает износ» и **«истощение»** — каждый вариант нивелирует затраты хода. Если не выбирается «**Игрок не отмечает износ**», игрок должен отметить износ у оружия. Если не выбирается «**Игрок не отмечает истощение**», игрок должен отметить истощение. При 10+ игрок может вы-

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

брать оба варианта, чтобы нивелировать все затраты хода, но тогда он не получит иных преимуществ, кроме нанесения травмы.

«ПИ быстро перемещается и меняет позицию (и дистанцию по желанию)» означает, что *быстрый выстрел* даёт ПИ возможность сменить местоположение. Бродяга может укрыться, выпрыгнуть в окно, даже приблизиться или отдалиться (сменив дистанцию с ближней на личную или с ближней на дальнюю).

«ПИ останавливает врага, и тот не двигается» означает, что противник не может изменить свою позицию или укрыться. Если игрок выбирает этот вариант, противник будет, по сути, подавлен. Однако если этого не сделать, противник будет двигаться после выпущенной в него стрелы: независимо от того, перемещается и меняет ли позицию сам ПИ, враг будет двигаться и менять своё местоположение, а также сможет сменить дистанцию.

Если ПИ быстро перемещается и меняет позицию, но игрок *не* выбирает вариант «остановить противника», то оба ПИ могут двигаться, но сначала нужно

Ivan Smirnov (Order #3952563)

посмотреть, куда перемещается враг, прежде чем решить, как будет двигаться и менять позицию сам ПИ.

Жестокий удар СПЕЦ.

Если ПИ ***совершает жестокий удар в слабое место противника на ближней или личной дистанции***, игрок, управляющий ПИ, отмечает истощение и совершает бросок с характеристикой Мощь. При успехе противник получает больший (+1) вред и не может отметить износ доспехам, чтобы отразить его. При 10+ ПИ уклоняется от удара, при 7–9 противник тоже наносит ПИ удар.

После того как другой бродяга пускает стрелу в ногу солдата, он решает воспользоваться открывшейся возможностью и, приблизившись к врагу, вонзает кинжал прямо в его колено. ПИ наносит *жестокий удар*!

Жестокий удар — это умение точно понять, куда и как ударить противника, чтобы нанести ему максимальный вред. Такой удар нельзя назвать честным (это скорее «удар исподтишка» или «подлый выстрел»), зато он эффективен.

Жестокий удар по умолчанию не считается обменом ударами. ПИ совершает достаточно значительную атаку, чтобы этот ход закончился одним ударом и имел мгновенный эффект.

Чтобы нанести *жестокий удар*, нужно понимать, где у противника слабые места. Иногда это очевидно, но порой нужно использовать другой ход, чтобы сначала оценить ситуацию или даже создать такое слабое место например, лишить защиты. При запуске этого хода также нужно отметить истощение.

Оружие с меткой *жестокий удар* обычно опасное и быстрое, а ещё зачастую маленькое и способное эффективно поражать определённые части тела например, кинжал.

Подробнее о жестоком ударе

«Противник получает больший (+1) вред и не может отметить износ доспехам, чтобы отразить удар» означает именно то, что написано — вред, наносимый *жестоким ударом*, всегда на единицу больше обычного, и враг не может использовать доспехи (или щиты), чтобы отразить этот вред износом.

«ПИ уклоняется от удара» означает, что ПИ бьёт противника в слабое место и отступает назад без последствий, а враг не успевает нанести ответный удар.

«Противник тоже наносит удар» означает, что противник также атакует ПИ, прежде чем тот успеет отойти, скорее всего, нанося вред (хотя, на усмотрение ВИ, «атака» может быть и чем-то другим, например, *схваткой* с ПИ).

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Импровизированное оружие СПЕЦ.

Если ПИ ***создаёт оружие из подручных средств,*** игрок, управляющий персонажем, совершает бросок с характеристикой Хитрость. При успехе у ПИ получается сделать оружие, после чего ВИ решает, какая у него будет дистанция и хотя бы одна полезная метка, учитывая использованные ПИ подручные средства. При 7–9 оружие получает ещё и вредную метку.

Солдаты Маркисата застали бродягу в баре! Бродяга быстро опрокидывает стул и отламывает ножку, держа её перед собой как *импровизированное оружие*!

Импровизированное оружие — это возможность быстро и эффективно вооружиться, используя подручные средства или предметы. Импровизированное оружие не сравнится с тем, что продаёт кузнец, но способно выручить в трудную минуту. Разбитые бутылки, ножки столов, камни, наспех привязанные к веткам, — эти отчаянные меры лучше, чем ничего!

Навык *импровизированного оружия* символизирует знания ПИ и его практический опыт в соединении подручных средств в импровизированное оружие. Любой может разбить бутылку, чтобы получить зазубренный край, но большинство в итоге получат лишь кучу битого стекла.

Для *импровизированного оружия* не требуется конкретное оружие, отмеченное нужным навыком, но понадобятся возможности. Если ПИ заточён в тюрьме, ему будет трудно создать *импровизированное оружие*... хотя находчивые ПИ с нужным набором навыков могут многое сделать даже из тарелки и вилки...

Подробнее об импровизированном оружии

При создании оружия игрок, управляющий ПИ, описывает, что он использует и что надеется сделать. При успехе ВИ расскажет об оружии подробнее, его дистанции и хотя бы одной полезной метке (подробнее про метки снаряжения см. стр. 186). Ниже приведены некоторые полезные метки для импровизированного оружия:

- **Быстрое:** когда ПИ с этим оружием вступает в *рукопашный бой*, можно отметить оружию износ, чтобы получить на 1 вред меньше даже при провале (маленькое или тонкое оружие).
- **Острое:** при нанесении вреда этим оружием игрок может отметить износ, чтобы его ПИ нанёс 1 дополнительный вред (остроконечное или зазубренное оружие).
- **Стремительное:** игрок может отметить истощение, чтобы при вступлении его ПИ в *рукопашный бой* совершить бросок с характеристикой Сноровка вместо Мощи.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

- **Тупое:** это оружие наносит истощение, а не травму.
- **Универсальное:** игрок может отметить истощение при *борьбе*, чтобы первый выбранный другим игроком вариант не вступил в силу.

При 7–9 ВИ также определит вредную метку нового оружия — то, что делает его менее эффективным. Ниже приведены некоторые вредные метки для импровизированного оружия:

- **Медленное:** если ПИ вступает в *рукопашный бой* с этим оружием, игрок, управляющий им, выбирает на один вариант меньше, отмечает износ, чтобы проигнорировать этот эффект.
- **Неподъёмное:** игрок добавляет –1 к результатам бросков всех оружейных ходов, базовых ходов или навыков, выполняемых с этим оружием, или отмечает истощение, чтобы проигнорировать этот эффект.
- **Хрупкое:** игрок может отметить износ у этого оружия, если его ПИ делает оружейный ход, используя это оружие. Чтобы игнорировать этот эффект, надо отметить ПИ истощение.

У найденного оружия нет ячеек износа для отметок. Если износ отмечается, оружие считается уничтоженным.

Нападение на группу СПЕЦ.

Если ПИ ***нападает на группу врагов в рукопашном бою***, игрок, управляющий ПИ, отмечает истощение и совершает бросок с характеристикой Мощь. При успехе ПИ и враг получают вред. При 10+ игрок, управляющий ПИ, выбирает 2 варианта, при 7–9 — один:

- ПИ показывает что почём и наносит 2 вреда морали;
- ПИ выводит группу из равновесия, сбивая с толку и нанося 2 истощения;
- ПИ избегает ударов в меру возможностей и получает меньший (–1) вред;
- ПИ использует врагов друг против друга: игрок снова отмечает истощение, и противники наносят вред друг другу.

Бродяга сжимает парные мечи и спрыгивает со стены прямо в гущу солдат. Прежде чем они успевают понять, что происходит, герой, будто дьявол, начинает крутиться и рубить налево и направо. ПИ *нападает на группу*!

Нападение на группу — это лучший из доступных большинству ПИ вариантов полноценной борьбы с целой толпой врагов. Группа врагов (или сборище деревенских обитателей) опасна для одного ПИ. Но если ПИ умеет *нападать на группу*, значит, у него достаточно навыков, чтобы вывести из равновесия и сдержать несколько бойцов, благодаря чему он может выжить и, возможно, даже выйти победителем!

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Нападение на группу годится лишь для *рукопашного боя*: если ПИ хочет расправиться с врагами издали, ему надо *стрелять по группе*. Как и вступить в *рукопашный бой*, напасть на группу можно только на ближней или личной дистанции.

Игрок должен отметить истощение, чтобы его ПИ *напал на группу*. Бой с большим числом противников одновременно требует больших затрат энергии.

Оружием с меткой *нападения на группу*, скорее всего, можно очень быстро и размашисто бить, держа врагов на расстоянии. Для подобного подойдёт массивный двуручный молот или пара лёгких скимитаров.

Подробнее о нападении на группу

Обмен вредом при *нападении на группу* совершается так же, как и обмен вредом при вступлении в *рукопашный бой*. Вред, наносимый группой, скорее всего, будет намного больше, чем вред от отдельного бойца (подробнее про вред от группы см. стр. 217).

«ПИ показывает что почём и наносит 2 вреда морали» означает, что ПИ смог впечатлить группу, с которой сражается. Враги не ожидали, что одиночка способен дать такой отпор! ВИ отмечает у них 2 вреда морали.

«ПИ выводит группу из равновесия и сбивает с толку: игрок наносит 2 истощения» означает, что ПИ крутится вокруг врагов, делая всё возможное, чтобы они не могли сориентироваться. ВИ отмечает у них 2 вреда истощения.

«ПИ избегает ударов в меру своих возможностей и получает меньший (–1) вред» означает, что ПИ уворачивается, подскакивает и наклоняется, стараясь уйти от досягаемости самых смертоносных ударов. ПИ получает на 1 меньше вреда при обмене вредом во время этого хода.

«ПИ использует врагов друг против друга: игрок снова отмечает истощение, и противники наносят вред друг другу» означает, что бродяга не только уворачивается и пригибается, но и пытается сделать так, чтобы члены группы попали друг по другу. Это тратит энергию (игрок, управляющий ПИ, должен отметить истощение), но его ПИ может заставить членов группы обратить атаки против своих и нанести друг другу вред в дополнение к вреду, который наносит ПИ.

Обезоруживание СПЕЦ.

Если ПИ ***пытается нанести удар по оружию противника на ближней дистанции***, игрок, управляющий этим ПИ, совершает бросок с характеристикой Сноровка. При успехе противник должен получить 2 истощения или выронить оружие, так что оно окажется вне его досягаемости. При 10+ он должен получить 3 истощения вместо 2.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Бродяга и его противник кружат друг вокруг друга, а затем ПИ внезапно выхватывает меч, целится в рукоять вражеского клинка и пытается его выбить. ПИ ***обезоруживает*** врага!

Обезоруживание — это оружейный навык, позволяющий либо быстро лишить противника оружия, либо заставить его заплатить высокую цену за удержание оружия в руках. Поскольку этот ход даёт противнику на выбор либо бросить оружие, либо получить истощение, то враг не может навредить, но, возможно, с врагом, бросившим оружие, справиться будет гораздо легче!

Оружие с меткой навыка ***обезоруживания***, скорее всего, длинное (как рапира) и, возможно, имеет какой-то зубец или гарду, позволяющую поймать оружие врага, вывернув и вырвав его из рук.

Подробнее об обезоруживании

При успехе броска за ПИ на ***обезоруживание***, управляющий противником игрок должен отметить истощение, или его персонаж теряет оружие. При результате 10+ противник получает 3 истощения, при 7–9 — 2. Если у противника недостаточно пустых ячеек истощения, управляющий им игрок всё равно может выбрать истощение вместо потери оружия, но это значит, что враг упадёт без сознания или иным образом выйдет из боя, то есть противнику удастся удержать оружие, но ПИ воспользуется моментом, чтобы, например, вырубить его.

Если противник роняет оружие, это не значит, что оно в пределах его досягаемости. ПИ ***обезоруживает*** врага, и оружие падает на некотором расстоянии, вероятно, в пределах ближней или дальней дистанции (за исключением случаев, когда оружие, например, падает с моста: не стоит забывать о том, что окружает персонажей!) Оно может быть в поле зрения, но противнику придётся потрудиться, чтобы поднять его, что даст ПИ возможность ответить на такую попытку.

Если враг обезоружен, он уже не сможет вступить в ***рукопашный бой*** или, не сможет нанести вред ПИ при обмене вредом. Конечно, это нечестно, но в схватке с безоружным есть множество плюсов, особенно если у бродяги в лапах меч!

Парирование СПЕЦ.

Если ПИ ***пытается парировать атаки врага на ближней дистанции***, игрок, управляющий ПИ, отмечает истощение и совершает бросок с характеристикой Сноровка. При успехе ПИ удерживает на себе внимание врага. При 10+ игрок выбирает все 3 варианта, при 7–9 — один:

- наносит вред морали или наносит истощение (на выбор ВИ);
- ПИ обезоруживает противника, его оружие выпадает, но остаётся в пределах досягаемости;
- ПИ не получает никакого вреда.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Противник заносит дубину, чтобы ударить по ноге ПИ, но ПИ блокирует дубину посохом, делая финт, отводящий в сторону. ПИ *парирует* удар!

Навык *парирование* позволяет держать врага в напряжении и выводить его из равновесия, не давая ему возможности нанести ПИ вред. Предполагается, что при вступлении в *рукопашный бой* с противником ПИ в любом случае автоматически парирует и уклоняется. А наличие этого навыка означает, что ПИ особенно искусен в отражении вражеских ударов и удержании внимания противника при нейтрализации его атаки.

Запуск хода *парирование* зависит от намерения: может показаться, что ПИ вступает в *рукопашный бой*, но если его цель — удержать противника в напряжении, отражая его удары, то он *парирует*. Чтобы использовать *парирование*, игрок должен отметить истощение.

Важно отметить, что *парирование* по умолчанию не наносит противнику вреда, но при этом ПИ рискует пострадать, ведь враг-то его атакует! Если игрок не выбирает вариант «не получить вреда», то противник гарантированно нанесёт ПИ вред.

Оружие с меткой навыка *парирование* проще в обращении и немного легче, зачастую имеет гарду или другие элементы, позволяющие ловить клинки, например, длинный меч или рапира.

Подробнее о парировании

«При успехе ПИ удерживает на себе внимание врага» означает, что противник полностью сосредоточен на ПИ. Он не смотрит на своих союзников или союзников ПИ и не отвлекается ни на что другое в окружающем мире. Это отличная возможность дать союзникам шанс предпринять какие-то действия или отвлечь на себя особо опасного противника, дав остальной части отряда победить остальных врагов в сражении.

«Наносит вред морали или истощение (на выбор ВИ)» означает, что ПИ наносит противнику 1 вред морали или истощения, но выбирает это ВИ. Реакция противника показывает, какой вид вреда он получил: если он приходит в ярость из-за *парирования*, то это, скорее всего, вред морали, а если устаёт от бесчисленных неэффективных ударов, то это истощение.

«Персонаж обезоруживает противника, его оружие выпадает, но остаётся в пределах досягаемости» означает, что враг теряет своё оружие, но может его вернуть. Это не то же самое, что обезоруживание противника с помощью навыка *обезоруживание*, так как при *парировании* противник может вернуть своё оружие. Этот вариант даёт возможность убежать или нанести ответный удар, пока враг пытается подобрать оружие. Обезоруживание противника с помощью *парирования* не отдаёт врага полностью на милость ПИ, как это происходит при *обезоруживании*.

Ivan Smirnov (Order #3552556)

«ПИ не получает никакого вреда» означает, что удары противника не попадают по ПИ. Если игрок не выбирает этот вариант, то его ПИ получит вред, который должна нанести атака противника.

Пробитие СПЕЦ.

Если ПИ ***пробивает доспехи противников на ближней дистанции***, игрок отмечает одно истощение и совершает бросок с характеристикой Мощь. При успехе ПИ пробивает их защиту и снаряжение и наносит 3 износа. При 7–9 ПИ переоценил оружие или себя: игрок отмечает либо износ, либо ПИ оказывается в плохом положении.

Бродяга поднимает молот и со всей силы ударяет по бронированному нагруднику стража и ***пробивает*** доспехи!

Навык ***пробитие*** позволяет раскалывать, разрывать или рассекать на куски доспехи. Это специализированный ход для борьбы с хорошо защищёнными врагами.

Использование ***пробития*** часто выглядит как вступление в ***рукопашный бой***. Разница в намерениях ПИ и отметке истощения: если ПИ хочет нанести травму, то он вступает в ***рукопашный бой***, а если хочет разбить доспехи, то совершает ***пробитие***. Если игрок не может отметить истощение, то его ПИ не может ***пробить***, ведь удар достаточной силы, чтобы рассечь доспехи, будет утомительным!

Оружие, предназначенное для ***пробития***, большое и тяжёлое и способно сломать или разорвать даже самые прочные доспехи.

Подробнее о пробитии

При любом успехе ПИ наносит 3 износа, которые полностью приходятся на доспехи врага. Если он нанесёт больше износа, чем у противника есть ячеек, то полностью уничтожит доспехи цели.

«ПИ переоценил оружие или себя» означает, что ПИ перенапрягся, нанося удары в полную силу. Игрок может либо отметить износ оружия, либо ПИ окажется в плохом положении. ВИ решает, что именно означает плохое положение.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Сбивание с толку СПЕЦ.

Если ПИ **бросает что-то, чтобы сбить с толку врага на личной или ближней дистанции**, игрок, управляющий ПИ, совершает бросок с характеристикой Сноровка. При успехе ПИ выводит противника из равновесия, ослепляет, оглушает или сбивает его с толку, а также получает возможность. При 10+ цели потребуется некоторое время, чтобы сориентироваться и прийти в себя, прежде чем она сможет соображать и действовать. При 7–9 для этого цели понадобится лишь мгновение.

Бродяга пытается встать на ноги после сильного удара молотом и при этом набирает в лапу землю, чтобы, поднявшись, бросить её в лицо противнику. ПИ *сбивает врага с толку*!

Навык *сбивания с толку* позволяет вывести противника из равновесия грязными приёмами. Бродяга бросает песок врагу в глаза, кидает дымовую шашку на землю, размахивает факелом перед лицом соперника и т.п. Этот ход используется, чтобы создать возможность для других действий, например чтобы сбежать или приблизиться для нанесения удара, пока противник отвлечён.

Сбить с толку можно сразу нескольких противников, если у ПИ есть возможность воздействовать на их органы чувств. Бросок грязью, вероятно, способен *сбить с толку*, только одного врага за раз, но использование ослепляющей или дымовой шашки может сработать и против группы.

В отличие от большинства других оружейных навыков, чтобы использовать *сбить с толку* не требуется оружие с меткой — ПИ просто нужно что-то, что может повлиять на органы чувств, а у ПИ должен быть этот оружейный навык.

Подробнее о сбивании с толку

«ПИ выводит противника из равновесия, ослепляет, оглушает или сбивает его с толку» означает, что ПИ сделал то, что наиболее соответствует конкретному способу *сбивания* цели *с толку*.

«[Он] также получает возможность» означает, что у ПИ есть шанс предпринять действие без вмешательства или реакции противника. Игрок говорит, что он хочет сделать, а ВИ отвечает, позволяет ли это полученная возможность. Чаще всего возможность устраняет неопределённость, и ПИ нужно совершить ещё один ход. Не нужно бросать кубики, чтобы проверить, сможет ли ПИ убежать, если противник в этот момент очищает глаза от песка!

«Цели потребуется какое-то время, чтобы сориентироваться и прийти в себя, прежде чем она сможет соображать и действовать» означает, что противник несколько минут занят тем, что приходит в себя, протирает глаза и т.п. Это более значительная возможность, и у ПИ появляется больше време-

Ivan Smirnov (Order #3552563)

ни, прежде чем цель отреагирует. ПИ может успеть украсть что-то из комнаты и сбежать до того, как противник придёт в себя.

«Для этого цели понадобится всего несколько мгновений» означает, что открывшаяся возможность быстротечна: её хватит только на один удар или на то, чтобы выпрыгнуть из окна!

Стрельба по группе СПЕЦ.

Если ПИ ***стреляет по группе врагов на дальней дистанции***, игрок, управляющий ПИ, отмечает износ и совершает бросок с характеристикой Хитрость. При 10+ игрок, управляющий ПИ, выбирает оба варианта, при 7–9 — один:

- нанести 2 вреда морали;
- подавить или остановить врагов.

На бродягу надвигается целый отряд бандитов, поэтому он поднимает лук и выпускает стрелу за стрелой в приближающихся врагов. ПИ *стреляет по группе*!

Стрельба по группе — это, по сути, «стрельба на подавление». ПИ выпускает град стрел в надежде прижать противника к земле, стараясь точно попасть. Именно поэтому этот ход всегда совершается против группы врагов: если ПИ стреляет в одного врага, он может просто *выстрелить*. Этот навык отражает способность ПИ очень быстро выпускать стрелы с достаточной точностью, чтобы вынудить врагов пригнуться и искать укрытие.

Стрельба по группе расходует стрелы и изнашивает лук, поэтому для её использования нужно отметить износ. Она также действует только на дальней дистанции, герой должен находиться на достаточном расстоянии, чтобы успеть выпустить много стрел, прежде чем кто-то успеет среагировать и достать его.

Лук с меткой навыка *стрельбы по группе*, скорее всего, мощный, прочный, достаточно короткий, чтобы его тетиву можно было быстро натянуть для выстрела.

Подробнее о стрельбе по группе

«Нанести 2 вреда морали» означает, что ВИ отмечает 2 вреда морали у выбранной в качестве цели группы ПВ. Противники пугаются, теряют ориентацию и впадают в смятение, и вероятность того, что они ослабеют, убегут или даже сдадутся, возрастает.

«Подавить или остановить врагов» означает, что выбранные цели не могут без риска действовать или покидать укрытия, пока ПИ ведёт огонь по ним.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Осыпая врагов стрелами, ПИ даёт остальным членам отряда бродяг возможность переместиться или что-нибудь предпринять. Если ПИ переключится на какое-то другое действие, значит, он прекращает стрелять и враги смогут начать действовать.

Хитрый выстрел СПЕЦ.

Если ПИ ***совершает хитрый выстрел, направленный на использование преимуществ места действия*** на любой дистанции, игрок, управляющий ПИ, отмечает износ и совершает бросок с характеристикой Сноровка. При 10+ игрок выбирает 3 варианта, при 7–9 — два:

- выстрел попадает в любую цель по выбору игрока в пределах досягаемости, даже если она находится за укрытием или скрыта (нанося травму или износ, если нужно);
- выстрел поражает вторую доступную цель на выбор игрока;
- выстрел что-то разрезает, ломает или опрокидывает на выбор игрока;
- выстрел отвлекает противника и создаёт возможность.

Шериф прячется за барной стойкой, а бродяга ныряет за стол на другом конце таверны. ПИ быстро оценивает обстановку и планирует свой выстрел — он пускает стрелу вон в тот фонарь, откуда она рикошетом попадает в полки с бутылками над баром, сбивая их на шерифа. ПИ делает *хитрый выстрел*!

Навык *хитрый выстрел* отражает способность ПИ совершать невероятные, сложные и впечатляющие выстрелы из лука, пращи или другого дистанционного оружия. Этот навык позволяет пустить стрелу рикошетом по углам или направить камень из пращи точно в рычаг, опускающий разводной мост. Если ПИ не обладает достаточным мастерством, то попытка сделать один из этих невероятных выстрелов в лучшем случае будет *доверием судьбе*, а скорее всего, и вовсе окажется за пределами его возможностей.

ПИ может сделать *хитрый выстрел* на любом расстоянии, если у него есть дистанционное оружие. ПИ может делать *хитрые выстрелы* только на дистанциях, соответствующих меткам оружия, обычно на дальней, но иногда и на ближней (и очень редко на личной).

Чтобы выполнить *хитрый выстрел*, нужно отметить износ у оружия. Необычные движения, необходимые для *хитрого выстрела*, приводят к чрезмерной нагрузке на оружие!

Оружие с меткой *хитрый выстрел* всегда дистанционное и, как правило, особенно высокого качества — его можно без опасения гнуть и сворачивать, чтобы совершать невероятные выстрелы.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Подробнее о хитром выстреле

«Выстрел попадает в любую цель по выбору игрока в пределах досягаемости, даже если она находится за укрытием или скрыта (нанося травму или износ, если нужно)» означает, что ПИ точно знает, куда попадёт. Если он хочет, чтобы стрела попала в определённого противника или приземлилась в нужном месте, следует выбрать этот вариант. Преимущество этого варианта в том, что *хитрый выстрел* может поразить противника, который иначе может оказаться вне досягаемости или надёжно укрыт. Если этот вариант не выбирается, ВИ может принять решение, куда в итоге приземлится стрела (после того как все остальные варианты вступят в силу).

«Выстрел поражает вторую доступную цель на выбор игрока» означает, что выстрел срикошетил, успешно поразив две отдельные цели (и, если нужно, нанеся обеим травму или износ). Если нужно, чтобы выстрел поразил одну цель, лучше выбрать первый вариант, указав, куда попадёт выстрел, а этот вариант нужен, если первый вариант уже выбран и нужно поразить ещё одну цель. Если этот вариант не выбирается, это всего лишь значит, что ПИ не сможет поразить две цели.

«Выстрел что-то разрезает, ломает или опрокидывает на выбор игрока» означает, что выстрел каким-то образом изменяет пространство. Если нужно, чтобы персонаж перерезал верёвку, опрокинул полки, нажал кнопку и т.п, то этот вариант как раз подойдёт. Если этот вариант не выбирается, то ВИ сообщает, как ПИ изменил место действия *хитрым выстрелом*, если изменил.

«Выстрел отвлекает противника и создаёт возможность» означает, что выстрел привлекает внимание, как ПИ и планировал. Например, если стрела срикошетила так, что охранник отвлёкся на этот неожиданно прилетевший снаряд, то ПИ отвлёк внимание охранника и создал возможность для себя или союзника. Этот вариант позволяет использовать выстрел обманным образом. Если этот вариант не выбирается, то противника впечатлил выстрел, но он не будет сбит с толку.

Репутация

Наводя суету по всему Лесу, бродяги, к добру или худу, привлекают внимание могущественных фракций, ведущих войну за власть. Репутация ПИ у каждой фракции отражает то, как эта фракция к нему относится: как к герою, злодею или никак. Значение репутации у каждой фракции учитывается отдельно, следовательно, можно (хотя и очень сложно) иметь только положительную (или отрицательную) репутацию у всех них!

Репутация служит базовым показателем того, как член данной фракции будет реагировать на ПИ и насколько тот известен. Если репутация ПИ у данной фракции равна +0, это означает, что фракция в целом мало знает о нём или не имеет определённого мнения: либо члены этой фракции не слышали

Ivan Smirnov (Order #3915255.6)

о ПИ, либо относятся к нему неоднозначно. Если репутация ПИ +3 или –3, все члены этой фракции наверняка о нём слышали и могут узнать его с первого взгляда (если он не скрывает своих отличительных черт).

Помимо определения первоначальной реакции на ПИ, репутация даёт возможность совершать дополнительные ходы, если использовать её в свою пользу. ПИ может попросить помощи у дружественной фракции или применить угрозы к членам вражеской.

Первые ходы, описанные в этом разделе посвящены отметкам престижа и дурной славы — двум ресурсам, которые изменяют репутацию у фракции. Подробнее про то, как отмечать престиж и дурную славу на шкале репутации (с наглядными примерами) см. на стр. 52.

Репутация

Значение репутации	Описание
+3	**Легендарный.** ПИ — герой фракции, о котором постоянно рассказывают хвалебные истории (правдивые и не только).
+2	**Почтенный.** ПИ играет заметную роль в жизни фракции, его деяния признаются.
+1	**Уважаемый.** К ПИ относятся с уважением, его ценят члены фракции.
+0	**Неизвестный или неоднозначный.** Фракция либо не знает о ПИ, либо мнение её членов о его действиях и личности различаются.
–1	**Презираемый.** ПИ не любят, относятся к нему с лёгким презрением и насмешкой.
–2	**Ругаемый.** Фракция относится к ПИ холодно, считая его серьёзной проблемой, почти врагом.
–3	**Пугающий или ненавистный.** Фракция считает ПИ врагом, её члены относятся к нему со смесью страха и ненависти.

Отметить престиж

Чтобы отметить престиж, игрок зачёркивает первую пустую ячейку на положительной (правой) стороне от +0 шкале, соответствующей фракции. Если отмечается достаточно ячеек, чтобы достичь (*не пересечь*, а именно достичь) следующего наибольшего положительного числа на шкале, репутация ПИ у этой фракции увеличится! Игрок очищает все ячейки престижа на шкале и обводит следующее по возрастанию число от текущей репутации ПИ. Если у него была репутация –2 и он отметил достаточно ячеек престижа, чтобы повысить репутацию, то обводится –1; если была репутация +0, то обводится +1. При этом нужно отметить 5 ячеек, чтобы перейти от репутации –2 к –1, или от –1 к +0, или от +0 к +1, но придётся отметить 10 ячеек, чтобы перейти от +1 к +2, и 15 ячеек, чтобы перейти от +2 к +3.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Отметить дурную славу

Чтобы отметить дурную славу, игрок зачёркивает первую пустую ячейку на отрицательной (левой) стороне от +0 шкале соответствующей фракции. Если отмечается достаточно ячеек, чтобы достичь (*не пересечь*, а именно достичь) следующего наименьшего отрицательного числа на шкале, игрок очищает все ячейки дурной славы на шкале и обводит следующее по убыванию число от текущей репутации ПИ. Если у него была репутация +2 и отмечено достаточное количество ячеек дурной славы, чтобы повредить его репутации, обводится +1; если у него была репутация +0, обводится −1. При этом нужно отметить 3 ячейки, чтобы перейти от +3 до +2, с +2 до +1, с +1 до +0 или с +0 до −1, но нужно отметить 6 ячеек, чтобы перейти от −1 до −2, и 9 ячеек, чтобы перейти от −2 до −3.

Репутационные ходы

Далее в этом разделе описаны особые ходы, благодаря которым можно активно использовать репутацию ПИ. Для некоторых из них необходимо иметь определённый уровень репутации, но в целом их может совершать любой ПИ по отношению к любым членам любой фракции.

Репутация у одной фракции не зависит от репутации у другой, и каждый игрок отслеживает репутацию своего ПИ независимо. Вполне возможно, что у одного ПИ будет отличная репутация, в то время как все его друзья будут восприниматься этой фракцией как враги.

Каждый из этих ходов требует броска с репутацией у соответствующей фракции. Если несколько ПИ будут вовлечены в ситуацию таким образом, что их репутация сможет повлиять на результат, просто сложите значения их репутаций и используйте при броске получившуюся сумму (не меньше −3 и не больше +4). Только ПИ с минимальными требованиями репутации может совершать более рискованные ходы, даже если общая репутация группы достигнет или превысит требуемые значения.

Встреча с кем-то важным

Если ПИ ***встречается с кем-то важным впервые***, игрок, управляющий ПИ, совершает бросок с репутацией у фракции цели. При успехе ПИ станет известно общее значение репутации цели (если она есть), а цель узнает об общем значении репутации ПИ (если она есть). При 10+ игрок выбирает оба варианта, при 7–9 — один:

- до ПИ дошли слухи: задайте вопрос ВИ о цели, и в качестве ответа он расскажет одну историю, которую ПИ слышал об этом персонаже или его интересах;

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

- до цели дошли хорошие слухи о ПИ: игрок получает временный +1, если ПИ попробует впервые сыграть на своей связи с целью и её фракции.

При провале ПИ узнает о цели только основные сведения, а цель, как оказывается, слышала о нём и его поступках правду или ложь, так что ПИ должен быть готов к серьёзным осложнениям.

ПИ прибывает в Поднебесную гавань, и у ворот его встречает орёл в лаврах, с массивным бронзовым скипетром в одном крыле, окруженный со всех сторон элитными стражами Династий. ПИ смотрит на орла, а тот изучает его пронзительным взглядом. ПИ ***встречается с кем-то важным***!

Встреча с кем-то важным — это ход для контакта со значимыми ПВ, которые появляются в сюжете и являются влиятельными участниками мира и истории. Термин «некто важный» можно понимать широко. Так можно назвать лидеров фракций, генералов, мэров и капитанов стражи, но кем-то важным может оказаться и дружелюбный местный кузнец-ветеран, предприимчивый молодой енот или лис-мятежник, которого не до конца принял Лесной союз. «Важность» определяется соглашением всех играющих (включая ВИ), а не является объективным качеством. Используйте критерий «важности», чтобы не совершать этот ход при общении с каждым стражником, лавочником и обитателем. Каждый раз, когда игрок совершает этот ход, все собравшиеся должны быть согласны, что цель действительно очень важна для сюжета.

Этот ход позволяет точнее разобраться, что ПИ слышал о цели и что цель знает о нём. Неважные ПВ (для встречи с которыми этот ход не нужен), скорее всего, слышали что-то о ПИ в зависимости от его репутации, а ПИ, скорее всего, ничего не слышал об этих неважных ПВ. Подробнее про основные варианты реакции ПВ на репутацию ПИ см. на стр. 110.

«ПИ станет известно общее значение репутации цели (если она есть), а цель узнает об общем значении репутации ПИ (если она есть)» означает, что персонажам известно то, что говорят о собеседнике. Если, например, широко известна жестокость или великодушие важного ПВ, ПИ об этом узнает. ПИ мог ничего не слышать о цели, если это местный деятель, не влияющий на Лес в целом. А цель могла ничего не услышать о ПИ, если его репутация близка к +0.

«До ПИ дошли слухи» означает, что ПИ узнал больше, чем можно почерпнуть из сплетен и новостей. Игрок может задать вопрос ВИ, чтобы уточнить, что его ПИ слышал, но ВИ в ответ расскажет только ещё одну историю, которая может быть правдивой или преувеличенной, и единственный способ удостовериться в истинности — это изучить её.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

«До цели дошли хорошие слухи о ПИ» означает, что одна из историй, которая дошла до важного ПВ, могла сделать его более благосклонным к ПИ. Если ПИ будет играть на своём отношении к цели и её фракции, игрок получает временный +1 на соответствующий ход. Всё дело в положительном впечатлении: например, ПИ, войдя в доверие, напомнит ПВ, как помог обитателям на другой поляне.

При провале во время этого хода ПИ узнаёт не так много, как хотел, а вот цели о нём оказывается известно многое. Возможно, ПВ не относится к ПИ совсем уж плохо, но какое бы отношение у важного персонажа ни было, что бы он ни думал о ПИ, это принесёт проблемы.

Переубеждение персонажа ведущего

ТРЕБУЕТ РЕПУТАЦИЮ +2 ИЛИ ВЫШЕ

Если ПИ ***пробует переубедить доверяющего или расположенного к нему ПВ, используя его веру в свою репутацию***, игрок, управляющий ПИ, совершает бросок с репутацией у фракции цели. При успехе ПИ может изменить мнение собеседника: ПИ говорит то, в чём хочет убедить ПВ, и ВИ меняет его мотив соответствующим образом. При 7–9 ПИ слишком давит — на его шкале репутации стираются 3 ячейки престижа. Если на шкале нельзя стереть столько престижа, нужно отметить остаток в виде соответствующего количества дурной славы. При провале ПВ делает из слов ПИ неверные выводы, и ВИ поменяет его мотив соответствующим образом.

Бродяга разговаривает с мэром Негодяйского гарнизона и умоляет её изменить свою позицию. Желание мэра подавить любое инакомыслие на поляне и упор на милитаризацию лишь вредит поляне. ПИ утверждает, что всегда работал на благо обитателей, и понимает, что подобное поведение никому не поможет. ПИ *переубеждает ПВ!*

Переубеждение ПВ позволяет по-настоящему изменить чьё-то мнение. Речь идёт не о том, чтобы *убедить* кого-то совершить конкретное действие. После *переубеждения ПВ*, конечно, может предпринять определённые действия, которые нужны ПИ... но гораздо важнее то, что, *переубедив ПВ*, можно по-настоящему изменить его позицию. Все действия, которые такой ПИ *продолжит* предпринимать, будут основаны на том, как ПИ на него повлиял.

Чтобы ПВ можно было переубедить, он должен доверять ПИ и быть расположенным к нему, а ПИ должен обращаться к вере ПВ в свою репутацию. «Доверять ПИ и быть расположенным» означает, что ПВ должен быть готов его выслушать. Если, например, ПИ предавал этого конкретного ПВ, то его репутация может не иметь значения, ведь, скорее всего, цель не захочет выслушать ПИ.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

«При успехе ПИ может изменить мнение собеседника: ПИ говорит то, в чём хочет убедить ПВ, и ВИ меняет его мотив соответствующим образом» означает именно то, что написано. Вместе с ВИ нужно обсудить, как именно ПИ пытается изменить позицию ПВ и какое новое убеждение, как надеется игрок, ПВ примет, а затем ВИ на основе этого переписывает мотив ПВ. Например, превратить мотив «Полностью уничтожить Маркисат и его сторонников» в мотив «Защищать обитателей Леса».

«При 7–9 ПИ слишком давит — на его шкале репутации стираются 3 ячейки престижа» означает, что влияние на чужое мнение не обходится без затрат. ПИ расходует свою репутацию, но всё равно добивается результата.

«При провале ПВ делает из слов ПИ неверные выводы, и ВИ меняет его мотив соответствующим образом» означает, что ПИ изменил мнение ПВ, но не так, как хотел. ВИ решает, почему именно его неправильно поняли, но это будет преувеличенная или искажённая версия того, на что ПИ рассчитывал.

Привлечение внимания

ТРЕБУЕТ РЕПУТАЦИЮ –2 ИЛИ НИЖЕ

Если ПИ ***пытается публично привлечь внимание к себе как к врагу фракции***, игрок, управляющий им, совершает бросок с репутацией у этой фракции, считая её положительной (+2 или +3) для этого броска. При успехе фракция выделяет ресурсы, чтобы противостоять ПИ — следует быть начеку. При 10+ игрок выбирает два варианта, при 7–9 — один:

- фракция задействует значительную силу для преследования ПИ;
- фракция направляет свободного и умелого ПВ-агента (на выбор игрока), чтобы преследовать ПИ;
- фракция встревожена угрозой: игрок отмечает 2 ячейки дурной славы у этой фракции.

При провале враги уже действуют против ПИ и ВИ расскажет, как они застают его врасплох.

Зная, что Маркисат собирается напасть на местную ячейку Лесного союза, бродяга появляется перед казармами местного генерала. ПИ бросает вызов. Достаточно громко, чтобы это можно было услышать изнутри, он называет генерала трусом и требует дуэли. ПИ ***привлекает внимание***!

Привлечение внимания — это ход для серьёзного введения в заблуждение. Может показаться, что ПИ ***обманывает ПВ***, но главное отличие в том, что ПИ полагается на свою отрицательную репутацию, а не на ум, — он не столько обманывает, сколько делает себя заметной и очевидной целью и угрозой. При достаточно низкой репутации (–2 или ниже) ПИ может пред-

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

ставлять собой настолько хорошую мишень, что противники просто не могут не прийти за ним.

При броске на этот ход игрок считает отрицательную репутацию ПИ положительной, добавляя её к результату броска. Для совершения хода у ПИ должна быть репутация –2 или –3 у соответствующей фракции, поэтому при броске добавляется +2 или +3.

«Фракция выделяет ресурсы, чтобы противостоять ПИ: следует быть начеку!» означает, что ПИ получил, что хотел, — члены фракции обратили на него внимание и не собираются с ним миндальничать.

«Фракция задействует значительную силу для преследования ПИ» означает, что члены фракции направили против ПИ значимые военные ресурсы: отряды солдат, посыльных для распространения новостей о его местонахождении, даже большие осадные орудия, чтобы атаковать территорию, на которой он находится. Что в этом хорошего? Если эти ресурсы потрачены на ПИ, значит, где-то их не хватит! Это отличная возможность отвлечь военные силы от другой цели.

«Фракция направляет свободного и умелого ПВ-агента (на выбор игрока), чтобы преследовать ПИ» означает, что фракция пускает по следу ПИ кого-то, кого ему стоит бояться. Способный убийца, хорошо обученный рыцарь, опасный и влиятельный политический деятель — кем бы ни был этот агент, он представляет реальную угрозу. «На выбор игрока» означает, что игрок, управляющий ПИ, может указать, какой агент придёт за его ПИ. Например, если игрок хочет, чтобы за ПИ явился старый враг, сержант Беломех,

Ivan Smirnov (Order #395255.6)

то может выбрать его! Если у него нет никого на примете, можно оставить это на усмотрение ВИ или предложить совершенно нового персонажа, взятого из Биографии бродяги.

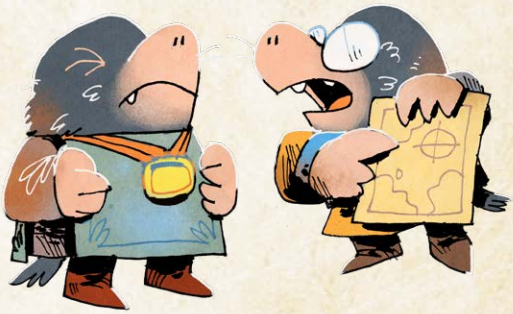
«Фракция встревожена угрозой: игрок отмечает 2 ячейки дурной славы у этой фракции» означает, что ПИ стал для врагов только опаснее. Нельзя выбрать этот вариант, если на шкале репутации соответствующей фракции не осталось двух свободных ячеек, хотя это может произойти, только если репутация героя –3 и все 9 ячеек дурной славы уже зачёркнуты.

Следует помнить, что при результате 10+ игрок выбирает два варианта!

«При провале враги уже действуют против ПИ и ВИ расскажет, как они застают его врасплох» означает, что попытка ПИ привлечь к себе внимание нежданно сыграла на руку его противникам. Они уже готовили против него козни, и теперь, оказавшись у них на виду, ПИ попадает в большие неприятности! Обратите внимание, что выбор «врагов» может быть оставлен на усмотрение ВИ — это не обязательно должна быть фракция, к которой обращался ПИ, если есть другой враг, вмешательство которого имеет смысл в рамках игры. Но даже если это та фракция, внимание которой ПИ пытался привлечь, разница в том, что при успехе у него есть шанс удержать ситуацию под контролем, а при провале он полностью отдаётся на милость противников, поскольку идёт прямиком в их ловушку.

Просьба об услуге

Если ПИ ***просит о разумной услуге, основанной на его репутации***, игрок, управляющий этим ПИ, совершает бросок с репутацией у соответствующей фракции. При успехе ПИ получит то, что хочет, при 7–9 просьба немного снизит репутацию ПИ: игрок, управляющий персонажем, очищает ячейку престижа или отмечает дурную славу, на свой выбор. При провале ПВ откажутся и отнесутся к ПИ с подозрением — игрок отмечает ячейку дурной славы.



Ivan Smirnov (Order #395255 6)

ПИ прибывает на контролируемую Маркисатом поляну уставшим, без еды и припасов, в потрёпанных доспехах и со сломанным оружием. Он умоляет наместника Маркисата пополнить его припасы, напоминая, как передал Маркисату те самые секреты Династий. ПИ *просит об услуге*!

Можно использовать этот ход, если ПИ готов использовать свою хорошую репутацию у фракции. Если ему нужно снаряжение, ночлег, даже поддержка в одном из начинаний, велика вероятность, что ему нужно *просить об услуге*.

Рамки «разумной услуги, основанной на репутации ПИ» всегда определяются логикой мира: даже если у ПИ отличная репутация у фракции, просить лидера голодающей поляны поделиться едой неразумно. Далее приведено несколько примеров разумных одолжений на разных уровнях репутации.

Репутация	Услуга
+2, +3	Незначительная военная поддержка, денежные или физические ресурсы ценностью 5–6
+1	Бесплатный ремонт снаряжения, возможность полностью стереть затраты, удобное место для проживания
+0	Информация, возможность стереть одну-две ячейки затрат, скромное жильё
−1	Несколько минут, чтобы выслушать ПИ
−2, −3	Фора

Распоряжение ресурсами

ТРЕБУЕТ РЕПУТАЦИЮ +3

Если ПИ ***приказывает ПВ отдать ему значительные и ценные ресурсы***, игрок, управляющий ПИ, совершает бросок с репутацией у фракции цели. При 10+ ПИ получит, что ему нужно, как только это смогут раздобыть. При 7–9 ПВ ставит ограничения на то, как ПИ может распорядиться ресурсами, или говорит, что нужно дать фракции взамен. При провале у ПВ нет того, что нужно ПИ, но он говорит, как это получить с большими затратами или серьёзными трудностями.

Бродяга врывается в кабинет местного легата Маркисата, вонзает кинжал в карту Леса и требует, чтобы легат выделил войска, которые последуют за ним на ближайшую поляну и помогут освободить её от Крылатых династий. ПИ *распоряжается ресурсами*!

Распоряжения ресурсами позволяет использовать положительную репутацию ПИ для давления на союзников. ПИ достиг такой высокой репутации, что может приказывать членам фракции, и те не могут просто так отмахнуться.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Тайная верность фракции

Бродяга собирается попросить об услуге одного из обитателей... который является тайным членом Лесного союза! Однако бродяга ещё не знает об этом. Так какую репутацию использовать при броске: у обитателей или Лесного союза?

Ответ: Лесного союза.

Бродяги достаточно умны, чтобы уловить мелкие подсказки и признаки лояльности ПВ, особенно если эти ПВ несильно пытаются её скрыть или не слишком искусно это делают. ВИ всегда советует игрокам совершать броски с правильной репутацией, даже если это «выдаёт» истинную лояльность ПВ.

В редчайших случаях ПВ может находиться под прикрытием, скрываясь с большим мастерством и искусством, — и в таких случаях ВИ может сказать, чтобы игрок использовал при броске репутацию у демонстрируемой фракции этого ПВ. Но такие ситуации являются редкими исключениями, а не правилом.

«...отдать ему значительные и ценные ресурсы» означает, что ПИ не просто отдаёт какую-то команду — он приказывает выделить ему ресурсы, которые иначе не смог бы получить в своё распоряжение. Ночлег не является «значительным и ценным ресурсом», поэтому такая просьба не запустит данный ход, но ***приказ*** выделить целое осадное орудие определённо станет запуском.

Нет никаких ограничений на то, по отношению к кому можно использовать этот ход: если ПИ удалось заработать и поддержать у Маркисата репутацию +3, он заслужил право предъявлять требования даже самой Маркисе де Коте́.

«Герой получит, что ему нужно, как только это смогут раздобыть» означает то, что написано: члены фракции могут быть не в состоянии предоставить эти ресурсы немедленно, но сделают это при первой возможности.

«ПВ ставит ограничения на то, как ПИ может распорядиться ресурсами, или говорит, что нужно дать фракции взамен» означает, что ПИ не получит желаемое просто так. Что именно запросит ПВ, зависит от ВИ, но это будет либо ограничение на использование ресурсов, либо ответная услуга. Ограничение только усложняет отношения с фракцией из-за того, что обязывает к чему-то ПИ. А не сделав, он, скорее всего, заработает дурную славу. «ПИ не может использовать осадное орудие для разрушения главной стены поляны» — хороший пример ограничения. Ответная услуга не обязательно должна быть связана с ресурсом, но часто так и бывает, и отказ от ответной услуги также принесёт ПИ дурную славу. «После победы вы должны передать орлу власть над поляной» — хороший пример ответной услуги.

Ivan Smirnov (Order #3952563)

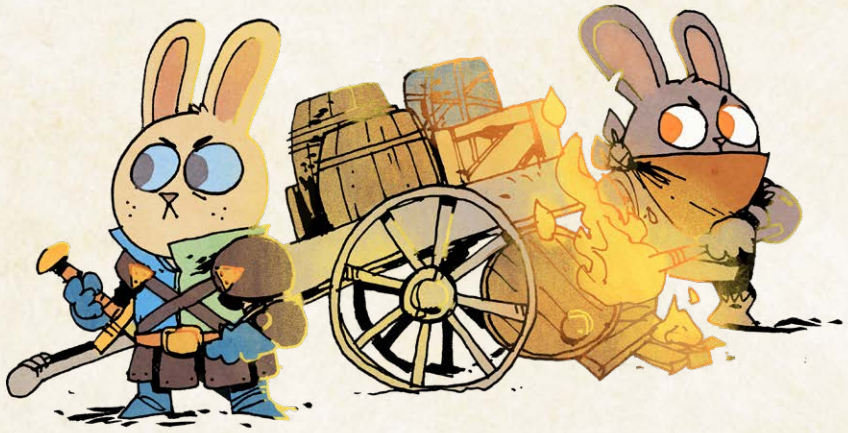
«При провале у ПВ нет того, что нужно ПИ, но он говорит, как это получить с большими затратами или серьёзными трудностями» означает, что ПВ не отказывает ПИ — он просто не может помочь без особых проблем. Возможно, запрашиваемое осадное орудие было захвачено врагом, и ПИ получит его, если сможет добыть. Или осадное орудие имеет решающее значение для текущей битвы, и ПИ должен передать достаточное количество ресурсов на то, чтобы можно было нанять пополнение для фракции в виде наёмников, прежде чем он сможет забрать орудие. В любом случае у ПИ есть шанс получить желаемое, но довольно затратным путём.

Угроза

ТРЕБУЕТ РЕПУТАЦИЮ –3

Если ПИ ***угрожает ПВ, используя свою репутацию***, игрок, управляющий ПИ, совершает бросок с репутацией у фракции цели, считая её положительной (+3) для этого броска. При 10+ ПВ будет потрясён: он должен сдаться, отступить или напасть (на выбор ВИ). При 7–9 ПИ должен продемонстрировать свои угрожающие намерения, чтобы потрясти ПВ. При провале репутация ПИ вредит ему, так как ПВ показывает, что давно готов к подобному повороту.

Местная ячейка Лесного союза напала на поляну, устроила пожар, взяла в заложники многих обитателей... и ПИ пытается остановить их. Он приходит к лидеру ячейки, и хоть его обыскали и забрали оружие, он смотрит на лидера ячейки и говорит, что если тот причинит кому-то вред, то не сможет больше спать спокойно, потому что ПИ — знаменитый Клык Маркисата, от которого не скроешься. ПИ *угрожает* лидеру!



Ivan Smirnov (Order #395255.6)

Вложенные ходы и неопределённость

Если ПИ угрожает, то при результате 7–9 он должен продемонстрировать свои опасные намерения. Это означает, что ПИ должен сделать что-то ещё, чтобы ход полностью разрешился. Иногда у этого дополнительного действия будет вполне ясный результат: ПИ может продемонстрировать своё намерение, проведя лезвием по щеке заложника, и не совершать ход.

Иногда действие может запустить новый ход. ПИ демонстрирует угрозу, пытаясь свалить одну из опорных стоек здания, в котором находится, и запускает ход ***разрушения***. Но тут последствия первого хода разрешаются вторым. Последствия второго хода не могут отменить результаты первого: если необходимое условие первого хода (например, демонстрация намерений) выполнено, то его последствия проявляются в любом случае.

Угроза позволяет использовать ужасную репутацию ПИ, чтобы заставить противника совершить ошибку или отступить. Она полезнее всего, если ПИ не может никого ***убедить*** — если репутация ПИ у фракции врагов –3, то они вряд ли станут его слушать! Как и в случае с ***привлечением внимания***, во время этого броска репутация –3 считается как +3, то есть добавляется +3 к результату броска 2к6.

«При 10+ ПВ будет потрясён: он должен сдаться, отступить или напасть (на выбор ВИ)». «Сдаться» означает уступить ПИ и его требованиям; «отступить» означает, что ПВ уходит, а «напасть» — что он атакует ПВ резко, быстро и без предупреждения. Если ПВ «нападает» на ПИ, то всё равно даёт ему преимущество — цель плохо соображает, и ПИ может этим воспользоваться.

«При 7–9 ПИ должен продемонстрировать свои угрожающие намерения, чтобы потрясти ПВ» означает, что ПВ будет потрясён, но ПИ должен подтвердить свою опасную репутацию и угрозу здесь и сейчас. Эта демонстрация должна быть чем-то значительным, чем-то, что цель воспримет как реальное, неприятное и значительное действие. Обнажённый меч может испугать, но его может быть недостаточно. А вот если продемонстрировать меч, который был отобран у величайшего героя вражеской фракции, этого может хватить, или, например, быстро выхватить клинок и взять заложника, приставив к его горлу лезвие.

«При провале репутация ПИ вредит ему, так как ПВ показывает, что давно готов к подобному повороту» означает, что ПИ пытается осуществить свою угрозу, но попадает при этом в опасную ловушку. У ПИ жуткая репутация, и враги, вероятно, что-то слышали о его методах и подготовили нечто особенное для такого случая, например, стражников, спрятавшихся где-то поблизости, или яд, подсыпанный в еду ПИ, когда он на мгновение отвлёкся.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Ходы путешествия

У бродяг нет постоянного дома. Они путешествуют по Лесу, переходя с поляны на поляну. Иногда они пересекают тропы Леса, а иногда — опасные заросли, но так или иначе, странствия являются важной частью их истории. Описанные здесь ходы позволяют сделать путешествие интереснее и непредсказуемее.

Путешествие через Лес

Если ПИ ***путешествуют от поляны к поляне через Лес***, отряд вместе выбирает способ перемещения из перечисленных, и один из игроков будет совершать бросок за всех:

- медленно, постоянно собирая припасы: у каждого члена отряда очищается по 2 ячейки затрат, и отряд в целом должен получить хотя бы 1 отметку истощения за каждого члена, –1 к результату броска;
- осторожно, избегая неприятностей: отряд в целом должен получить количество затрат и истощения, равное числу ПИ в нём, +1 к результату броска;
- как можно быстрее: каждому ПИ отряда отмечается по 1 затрате и 1 истощению; +2 к результату броска.

При успехе ПИ проходят через Лес к любой из полян на другой стороне. По пути один из членов отряда замечает интересное место, и ПИ оставляют засечки, чтобы сюда можно было вернуться. При 10+ проход, в основном, безопасен. При 7–9 что-то из Леса преследует отряд, и ПИ могут либо начать выслеживать, либо каждый игрок должен отметить своему ПИ по 1 ячейке истощения, чтобы отряд оторвался от преследования. При провале ПИ столкнулись с одной из опасностей Леса во время путешествия, и им не удастся легко её избежать: с опасностью нужно разобраться до того, как отряд достигнет поляны на другой стороне.

Бродяга и его отряд отправляются из Поднебесной гавани к поляне Тучный холм, собираясь срезать дорогу через чащу. Герои ***путешествуют через Лес***!

Путешествовать через Лес довольно опасно — бродяги так храбры и опытны, что только они могут делать это часто и без смертельного риска. И нет лучшего способа быстро преодолеть широкую полосу Леса и добраться до важного места.

Если отряд ПИ ***путешествует через Лес***, они вместе решают, как будет проходить путешествие, включая то, куда все направятся. Выбрать можно любую поляну по ту сторону Леса, как бы долго до неё ни было идти по тропе. Все игроки должны обсудить этот вопрос. Если есть серьёзные разногласия, это

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

отличная возможность попробовать использовать ход *уговорить ПИ*, чтобы один из членов отряда убедил остальных пойти с ним (подробнее см. стр. 88) или выяснить, насколько для них важны их планы. Если разногласия все ещё остаются, можно применить голосование.

Путешествовать **«медленно, постоянно собирая припасы»** означает, что отряд не торопится и пополняет припасы в Лесу по мере продвижения. Для этого у каждого члена отряда очищается по 2 ячейки затрат, и отряд в целом должен получить хотя бы 1 отметку истощения за каждого члена. Таким образом, за путешествие отряда из 4 ПИ очищается по 2 затраты у каждого ПИ, при этом отряд в целом должен получить 4 отметки истощения. Это означает, что одному ПИ можно отметить 3 истощения, а другому — 1 истощение, или двум ПИ можно отметить по 2 истощения, или каждому можно отметить 1 истощение — лишь бы общее количество отмеченных ячеек истощения равнялось количеству ПИ. Отряд получает –1 к результату броска из-за своей медлительности.

Путешествовать **«осторожно, избегая неприятностей»** означает, что отряд не рискует, но не настолько медленно тащится, чтобы постоянно пополнять припасы. Отряд в целом должен получить количество затрат и истощения, равное числу ПИ в нём. То есть если в отряде 4 ПИ, одному ПИ можно отметить 2 затраты, а другому — 2 истощения, или двум ПИ можно отметить по 1 затрате, а третьему — 2 истощения, или одному ПИ можно отметить и 1 затрату и 3 истощения... лишь бы общее количество обоих видов вреда, полученного отрядом, равнялось количеству ПИ в отряде. Отряд получает +1 к результату броска за относительно быстрое перемещение.

Путешествовать **«как можно быстрее»** означает, что отряд пробивает себе путь через Лес. Это самый быстрый, но крайне затратный способ добраться до цели. Каждому ПИ отряда отмечается по 1 затрате и 1 истощению. Отряд получает +2 к результату броска за свою скорость.

«По пути один из членов отряда замечает интересное место, и ПИ оставляют засечки, чтобы сюда можно было вернуться» означает, что и ПИ нашли что-то интересное в Лесу, но это не мешает их путешествию. Дорога через Лес всегда позволяет найти интересное место, в которое можно вернуться, но ПИ не обязательно его посещать. Если отряд решит вернуться, то сможет найти нужное место позже, не совершая этот ход заново и без дополнительных затрат. Интересным местом могут быть руины, лагерь разбойников, пещера крупного животного или даже убежище другого бродяги. ВИ расскажет, что именно нашли ПИ.

«Проход, в основном, безопасен» означает, что ПИ добираются до места назначения без особых трудностей.

«Что-то из Леса преследует отряд» означает, что у ПИ возникают небольшие проблемы. Это не помешает им явиться в пункт назначения, но может

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

создать проблемы по прибытии или даже позднее. Если каждому ПИ отметить истощение, отряд сможет избежать угрозы.

При провале: на пути отряда возникает опасность из Леса, и ПИ не могут прибыть к месту назначения, не справившись с этой опасностью. ВИ сообщает, что это за опасность, и с этой ситуации начинается описательная часть, в которой используются все основные ходы конфликта. Как только опасность будет устранена, отряд может отправиться к месту назначения, не совершая этот ход путешествия заново.

Путешествие по тропе

Если ПИ ***путешествуют от поляны к поляне по тропе***, отряд совместно выбирает способ перемещения из перечисленных, и один из игроков будет совершать бросок за всех:

- в спокойном темпе: у каждого ПИ очищается по 3 истощения; отряд в целом должен получить 2 затраты; –1 к результату броска;
- в среднем темпе: у каждого ПИ очищается по 2 истощения; отряд в целом получает 1 затрату; +0 к результату броска;
- безопасно, быстро и незаметно: отряд в целом получает 1 затрату; +1 к результату броска;
- очень быстро: у каждого ПИ отряда отмечается по 1 истощению; +2 к результату броска.

При успехе ПИ вовремя добираются до следующей поляны. При 10+ путешествие будет непрерывным и быстрым. При 7–9 ПИ встречают на пути что-то интересное — караван, место сражения или нечто необычное. При провале отряд попадёт в опасную ситуацию, прежде чем доберётся до следующей поляны.

Персонаж и его отряд отправляются из Поднебесной гавани по тропе к соседней поляне Пруиттов ключ. ПИ *путешествует по тропе*!

Путешествовать по тропе в целом безопаснее, чем через Лес (в этом весь смысл), поэтому на ней можно встретить отряды фракций или других обитателей.

Если ПИ *путешествуют по тропе*, они все вместе решают, как будет протекать путешествие, включая то, куда все направятся. Все игроки должны обсудить этот вопрос. Если есть серьёзные разногласия, это отличная возможность попробовать использовать ход *уговор ПИ*, чтобы один из членов отряда убедил остальных пойти с ним (подробнее см. стр. 88), или выяснить, насколько для них важны их планы. Если разногласия все ещё остаются, можно применить голосование.

Ivan Smirnov (Order #395255.6)

Путешествовать **«в спокойном темпе»** означает не торопиться, чтобы не утомиться. Преимущество в том, что ПИ избавляются от истощения — у каждого ПИ очищается по 3 истощения. Недостаток в том, что при этом тратится больше еды и припасов и повышается вероятность, что отряд столкнётся с кем-то в пути. Отряд в целом должен получить 2 затраты, то есть обе ячейки можно отметить у одного ПИ или по одной у двух. Отряд получает –1 к результату броска.

Путешествие **«в среднем темпе»** менее затратно по ресурсам (отряд в целом должен получить только одну затрату), и при этом способе путешествия выше шансы наткнуться на что-то или кого-то, и оно также физически тяжелее: у каждого ПИ очищается по 2 истощения. Отряд получает +0 к результату броска.

Путешествие **«безопасно, быстро и незаметно»** означает, что отряд проявляет по дороге осторожность, стараясь избегать любых конфликтов или опасных ситуаций. Истощение не очищается, но отряд в целом получает 1 затрату. Также отряд получает +1 к результату броска, то есть вероятность, что ПИ столкнутся с чем-либо или кем-либо гораздо меньше.

Путешествие **«очень быстро»** позволяет добраться до места назначения как можно скорее, но передвижение с такой скоростью требует больших затрат. У каждого ПИ отряда отмечается по 1 истощению за быстрый темп.

«ПИ вовремя добираются до следующей поляны» означает, что отряд прибывает в пункт назначения так быстро, как только этого могли ожидать обитатели поляны. **«Путешествие будет непрерывным и быстрым»** означает, что отряд прибывает даже быстрее, чем ожидалось, — это отличная возможность уверенно обогнать другую группу в своём путешествии.

«ПИ встречают на пути что-то интересное» означает, что путешествие не было беспрепятственным. На пути что-то есть (ВИ расскажет, что именно), и ПИ могут захотеть потратить время, чтобы исследовать это. Но большую часть того, что встретится отряду, можно проигнорировать, чтобы продолжить путешествие. Например, если ПИ наткнутся на поле битвы, можно его не исследовать, а пойти дальше, но сама такая находка откроет что-то новое о событиях в войне. ВИ может просто рассказать, что встретилось отряду, и позволить ему прибыть на поляну. Если отряд хочет сделать остановку и потратить время на изучение или встречу, то может это сделать, используя другие игровые ходы. Закончив, ПИ могут снова отправиться к первоначальному пункту назначения, не совершая этот ход путешествия заново.

«Отряд попадёт в опасную ситуацию, прежде чем доберётся до следующей поляны» означает, что ПИ не добираются до места назначения. ВИ опишет, какая опасная ситуация остановила продвижение и потребовала их внимания. Отряд должен справиться с ситуацией до возвращения на тропу, после чего ПИ могут продолжить путь к пункту назначения, не совершая этот ход заново.

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Вред

У каждого ПИ НРИ «Корни» есть несколько различных шкал вреда, отслеживающих его состояние. Чем больше ячеек на шкале отмечено, тем хуже состояние ПИ, в зависимости от того, о какой шкале идёт речь. В правилах слово «вред» используется как универсальное обозначение всех этих шкал.

У ПИ есть три шкалы для трёх видов вреда: шкала затрат, шкала истощения и шкала травм.

Шкала затрат отслеживает универсальные ресурсы ПИ, а также различные товары и припасы. Бродяги обвешаны подсумками, поясами и карманами и носят с собой всевозможное дополнительное снаряжение. Нет смысла отслеживать все предметы, потому что их будет очень много, так что в НРИ «Корни» вместо этого используются затраты. Неотмеченная ячейка затрат представляет собой некоторое количество снаряжения или припасов ПИ, а отмеченная ячейка затрат символизирует пустые карманы и мешочки.

Шкала истощения показывает энергию, силу и способность ПИ двигаться. ПИ очень энергичны, что отражается большим количеством ячеек истощения, в которые ставятся отметки, когда ПИ прилагают значительные усилия. Неотмеченная ячейка истощения представляет энергию, которую ПИ готов потратить, а отмеченная ячейка истощения показывает усталость и потраченные силы.

Шкала травм показывает здоровье и общее физическое состояние ПИ. ПИ выносливы, но даже самого крепкого из них можно свалить ударами меча и молота. Каждая отметка травмы приближает ПИ к выведению из строя и даже к смерти. Неотмеченная ячейка травмы символизирует собой часть здоровья, а отмеченная символизирует именно травму, рану, урон, нанесённые телу.

Существуют ещё два вида вреда: износ и мораль.

Шкала износа есть только у предметов и ПВ. Износ показывает долговечность снаряжения, его прочность, своеобразное «здоровье». Эта шкала у предмета отслеживает, сколько конструктивных повреждений получил предмет и сколько он может выдержать ещё, прежде чем разрушится. У ПВ это общий показатель всего его снаряжения — ВИ не отслеживают снаряжение ПВ по отдельности. Неотмеченная ячейка износа означает функциональное, если не первоначальное состояние предмета, а отмеченная ячейка износа показывает повреждения оружия, зазубрины, разрывы, трещины и ослабленные крепления.

Шкала морали есть только у ПВ. На ней отслеживается воля ПВ к продолжению борьбы (скорее всего, борьбы с ПИ), сопротивления или спора. Неотмеченная ячейка морали отражает преданность ПВ собственным мотивам и убеждениям, а отмеченная ячейка морали олицетворяет слабеющую волю ПВ.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Отмечая вред

В книге правил НРИ «Корни» есть разные способы представления и обозначения вреда. Здесь приводится точное и механическое описание всех этих способов.

- «Отметить [вред]» означает, что игрок, управляющий ПИ, отмечает одну ячейку на шкале этого вреда.
- «Отметить 2 [вреда]» означает, что игрок, управляющий ПИ, отмечает две ячейки на шкале этого вреда. То же самое относится к «отметить 3 [вреда]», «отметить 4 [вреда]» и т.д.
- «Нанести [вред]» означает, что игрок, управляющий целью ПИ, отмечает одну ячейку на шкале этого вреда.
- «Нанести 2 [вреда]» означает, что игрок, управляющий целью ПИ, отметит две ячейки шкалы вреда. То же самое относится к «нанести 3 [вреда]», «нанести 4 [вреда]» и т.д.
- «Очистить [вред]» означает, что игрок, управляющий ПИ, очищает одну отмеченную ячейку на шкале этого вреда.
- «Очистить 2 [вреда]» означает, что игрок, управляющий ПИ, очищает две ячейки на шкале этого вреда и т.д.
- «Очистить весь [вред]» означает, что игрок, управляющий ПИ, очищает все ячейки шкалы этого вреда.
- Термин «вред», как упоминалось ранее, обозначает разные виды вреда. Если нужно «нанести вред», то вред определяется рамками мира: например, ПИ может нанести вред, если вступает в *рукопашный бой*, причём вид вреда зависит от оружия, которое он использует.
- Формулировка «получить вред», например, в словосочетании «если ПИ получает вред», относится к случаям, когда игрок, управляющий ПИ, отмечает вред на шкалах своего ПИ.
- «Дополнительный [вред]» означает, что размер вреда увеличен. Если количество не указано, он увеличивается на единицу.
- «Меньше [вреда]» означает, что количество вреда уменьшается. Если количество не указано, он уменьшается на единицу.

Превышение шкал вреда

Если игрок отмечает вред, это значит, его ПИ расходует ресурсы (будь то деньги из карманов или энергия во время действий). У каждой шкалы вреда ограниченное количество ячеек, которые можно отметить. Если игрок отметил их все, то его ПИ находится в каком-то опасном состоянии из нижеуказанных.

Если отмечена вся шкала затрат, то карманы ПИ пусты. Он на мели, если только у него нет с собой ещё сокровищ. Заполнение этой шкалы наименее опасно, но ПИ остаётся почти без припасов.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Отмечая затраты

Иногда игрок отмечает затраты, потому что сумки его ПИ порвались, когда он лазал по деревьям или падал из окна, но чаще всего нужно отметить затраты, потому что ПИ нужен какой-то предмет. Шкала затрат представляет собой своего рода универсальное «барахло», то есть ПИ способен получить всё, что (в рамках разумного) может оказаться в его сумках или рюкзаке. Эти предметы не бывают высокого качества, но всё же достаточно хороши.

Вот несколько предметов, которые бродяга вполне может достать из своих сумок или рюкзака, отметив одну ячейку затрат:

- монета ценностью 1;
- альпинистские перчатки;
- еда и вода на день;
- зеркало;
- крюк-кошка;
- моток верёвки (около 10 метров);
- набор для розжига;
- небольшая дымовая шашка;
- небольшой перочинный нож (для резки чего-нибудь или вырезания; не для боя);
- обычная карта;
- обычные отмычки;
- перо, пергамент и чернила;
- принадлежности для ремонта предмета или перевязки ран («Очищение ячеек вреда», стр. 129);
- спальный мешок;
- факел, несколько свечей или маленький фонарь;
- фляга с маслом или алкоголем;
- шарикоподшипники.

Если отмечена вся шкала истощения, то ПИ обессилен и находится на пороге полного коллапса. Он ещё может двигаться, действовать, но не может заставить себя что-то сделать без риска полного краха и даже потери сознания.

Если отмечена вся шкала травм, то ПИ на пороге смерти. Он ранен, травмирован настолько, что достаточно одного ранения, чтобы его добить. Скорее всего, ему нужна медицинская помощь.

Если отмечена вся шкала износа, то предмет вот-вот сломается. Сейчас он ещё только повреждён, но небольшая дополнительная нагрузка уничтожит его полностью. Для ПИ это означает, что снаряжение повреждено, ещё чуть-чуть, и оно развалится.

Если отмечена вся шкала морали ПВ, значит, ПВ почти готов отступить или полностью подчиниться. Ещё немного давления, и он уступит.

Самые рискованные и затратные последствия наступают, если все ячейки вреда уже отмечены, но игроку нужно отметить ещё одну. Чаще всего это происходит в результате чьих-то действий и усилий, но иногда он сам может усугубить ситуацию. Например, всегда можно использовать снаряжение до предела, отмечая

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

износ у предмета без пустых ячеек на шкале, а если ВИ разрешит, игрок может довести до предела и ПИ, отметив истощение, хотя на его шкале нет пустых ячеек. Нельзя отметить затраты, если на их шкале нет пустых ячеек — у ПИ просто ничего нет в карманах!

Если нужно отметить затраты, а шкала затрат заполнена, игрок не может ничего сделать, ведь припасы ПИ полностью израсходованы. В данном случае нет особого негативного эффекта — затраты обычно отмечают добровольно или из-за потери снаряжения во время драки или стычки. Если шкала заполнена, ПИ больше нечего терять. Так как игрок не может отметить затраты и эта шкала заполнена, все нанесённые ПИ затраты игнорируются.

Если нужно отметить истощение, а шкала истощения заполнена, то ПИ измотан до покорного состояния, бездействия или даже потери сознания. ВИ решает, каким именно будет его состояние. ПИ жив (пока), но беспомощен и находится во власти врага. Друзья могут его спасти, но игрок не может действовать от его лица, потому что ПИ ошеломлён и контужен или потому что так устал, что тело его не слушается.

Если нужно отметить травму, а шкала травм заполнена, ПИ умирает. Для него всё кончено. В зависимости от ситуации у него может быть последняя возможность для действий и почти всегда у него есть последнее слово. Но если игроку пришлось отметить травму за пределами шкалы, то это конец. Это, безусловно, самый страшный результат переполненной шкалы вреда, поэтому опасайтесь его.

Если нужно отметить износ, а шкала износа заполнена, предмет уничтожен или непоправимо повреждён. До этого момента его можно было отремонтировать и более или менее привести в первоначальное состояние. Теперь же предмет получил столько повреждений, что «отремонтировать его» это фактически значит сделать заново. Игрок вычёркивает предмет из списка снаряжения.

Если ВИ нужно отметить мораль, а шкала морали ПВ заполнена, ПВ немедленно и окончательно подчиняется или сбегает. Он перестаёт сопротивляться и беспрекословно капитулирует перед любым врагом или агрессором, хотя характер этой капитуляции зависит от личности ПВ.

Очищение ячеек вреда

На протяжении игровой сессии игрок отмечает вред на разных шкалах, и, в конце концов, наступит момент, когда все ячейки заполнятся, поэтому нужно найти способ время от времени очищать их!

Игрок может очистить затраты, если его ПИ получит новые предметы или деньги. Очистка шкалы вреда затрат символизирует наполнение карманов ПИ полезными предметами и монетами. Так что очистить затраты мож-

Ivan Smirnov (Order #3552556)

но, собрав полезные припасы в лесу, пошарив в чьём-то доме или в местной казарме, где можно что-нибудь стащить.

- Очистить 1 затрату: получить небольшую плату от обитателя, порыться в кладовой обычного обитателя, провести несколько часов в поиске припасов в лесу.
- Очистить 2 затраты: получить приличную плату от обитателя, обыскать весь дом обычного обитателя, провести день (или около того) в поиске припасов в лесу.
- Очистить 3 затраты: получить приличную плату от богатого обитателя, порыться в мастерской богатого обитателя, провести несколько дней в поиске припасов в лесу.
- Очистить 4 затраты: получить значительное жалование от влиятельного обитателя, обыскать весь дом богатого обитателя, провести неделю в поиске припасов в лесу.

Игрок может очистить истощение, если его ПИ реализовал свой характер (стр. 49) или хорошо отдохнул. Очищение этой шкалы возможно благодаря сну, восстановлению сил и передышке. Хорошо выспаться в нормальной постели, провести ночь в безопасном и удобном месте — лучший способ избавиться от истощения.

- Очистить 1 истощение: отдохнуть ночь в безопасном и хорошо обустроенном лагере в лесу или на чьём-то чердаке; плотно поесть.
- Очистить 2 истощения: отдохнуть неделю в безопасном и хорошо обустроенном лагере в лесу, отдохнуть ночь на кровати в доме обитателя; очень хорошо поесть.
- Очистить 3 истощения: отдохнуть неделю на кровати в доме обитателя, отдохнуть ночь или две в хорошей мягкой постели в очень безопасном месте; принять участие в безопасном и обильном пиршестве.
- Очистить 4 истощения: отдохнуть неделю в хорошей мягкой постели в очень безопасном месте; неделю хорошо питаться и вдоволь напиться воды.

Игрок может очистить травмы, если его ПИ получит лечение и медицинскую помощь. Какой-то другой ПИ лечит раны, накладывает шины на сломанные кости и прикладывает припарки к ушибленным конечностям ПИ. Для чего-то более сложного или серьёзного нужен настоящий лекарь.

- Очистить 1 травму: у ПИ, обрабатывающего раны другого ПИ, отмечается 1 затрата за расход припасов; этот лекарь проводит час или около того, обрабатывая раны, что требует припасов ценностью 1 и неделю постельного режима.
- Очистить 2 травмы: лекарь тратит день или менее на лечение ран ПИ (что требует припасов ценностью 2), две недели постельного режима.
- Очистить 3 травмы: лекарь тратит неделю или менее на лечение ран ПИ (что требует припасов ценностью 3), месяц постельного режима.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

- Очистить 4 травмы: лекарь тратит 2 недели или более на лечение ран ПИ (что требует припасов ценностью 4).

Игрок может очистить износ, если повреждённый предмет будет отремонтирован. Очищение износа происходит благодаря восстановлению, затягиванию, переплетению и т.п., то есть ремонту, а не созданию нового предмета. Все бродяги более или менее способны к простому ремонту своего снаряжения, но восстановление требует большего мастерства.

- Очистить 1 износ: ПИ тратит несколько часов на ремонт предмета (нужно отметить затрату); обученный специалист тратит час на ремонт предмета (что требует припасов ценностью 1).
- Очистить 2 износа: ПИ тратит пару дней на ремонт предмета (и отмечает 2 затраты); обученный специалист тратит несколько часов на ремонт предмета (что требует припасов ценностью 2).
- Очистить 3 износа: обученный специалист тратит пару дней на ремонт предмета (что требует припасов ценностью 3).
- Очистить 4 износа: обученный специалист тратит на ремонт предмета неделю или более(что требует припасов ценностью 4).

Ходы игровой сессии

В НРИ «Корни» есть два «хода игровой сессии», которые срабатывают в конце каждой игровой сессии. В этой игре они служат чем-то вроде напоминаний, позволяющих понять, что учтены определённые детали, связанные с ПИ.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Когда игровая сессия заканчивается, все игроки по очереди зачитывают вслух мотивы своих ПИ. Игроки и ВИ обсуждают, действовал ли каждый ПИ в соответствии со своим мотивом во время игры (если это ещё не обсуждалось в течение самой игровой сессии). Если да, то ПИ развивается, если ещё не развивался в течение этой игровой сессии за действия в рамках данного мотива.

Этот ход в конце игровой сессии нужен лишь затем, чтобы у каждого ПИ была возможность для развития, даже если игрок в разгар игры забыл сказать, что его ПИ выполнил свою цель в рамках мотива. У каждого ПИ есть только два мотива, поэтому игрокам проще отслеживать мотивы своих ПИ, чем ВИ. И несмотря на это в минуту волнения и азарта игроки могут не понять, что их ПИ действовали в рамках своих мотивов. Этот ход используется как раз для того, чтобы наградить игроков за интересные моменты, которые они создали во время игры!

Когда игровая сессия заканчивается, игроки по очереди могут выбрать и обновить или изменить один элемент своего архетипа. Они по желанию могут выбрать один из следующих вариантов:

- заменить один из мотивов новым с бланка любого персонажа;
- заменить характер на новый с бланка любого персонажа;
- заменить связь (как тип, так и объект) на новую с бланка любого персонажа.

Этот ход в конце игровой сессии нужен, чтобы игроки могли менять своих ПИ в соответствии с изменениями в мире игры. Иногда характер, мотивы или связи ПИ могут стать бессмысленными. Следопыт свершил месть. Судья порвал с тем, кому был верен. Вор стал радикалом, забыв о своей клептомании. Дружба остыла и переросла или в рабочие отношения, или в семейные. Изменение этих аспектов ПИ не относится к развитию, но важно, чтобы характер, мотивы и связи ПИ продолжали соответствовать происходящему в мире игры. Именно для этого и нужен данный ход: следопыт, который наконец-то исполнил свою месть, может выбрать совершенно новый мотив, а отказавшийся от принципов судья может выбрать мотив, более соответствующий его новым прагматичным взглядам.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

6 Архетипы

Ivan Smirnov (Order #38525543)

Создание персонажа игрока (ПИ) для НРИ «Корни» начинается с выбора архетипа. Каждый архетип — это своего рода сценарий, набор вариантов восприятия Леса и взаимодействия с ним. ПИ некоторых архетипов заинтересованы в сражениях, другие любят разрешать конфликты общаясь. Одни хотят быть отъявленными преступниками, другие — героями.

Ни одно описание архетипа не является жёстким ограничением. Каждое из них содержит чёткое руководство по работе с ПИ, но у игрока есть возможность для настройки его персонажа в указанных рамках. Более того, в ходе кампании ПИ может измениться, вырасти и выйти за рамки первоначальных ограничений. Игрок может даже полностью сменить архетип, подчеркнув совершенно новый подход своего ПИ к миру.

Каждый ПИ использует отдельный архетип. Так отряд бродяг будет состоять из отличающихся, интересных личностей, возможности которых мало пересекаются. Использование разных архетипов помогает открыть каждому ПИ область, в которой тот может блеснуть.

Подробнее о составляющих архетипа см. в главе 4 «Создание бродяг» на стр. 41.

Ниже перечислены архетипы, описанные в этой главе.

- **Авантюрист:** харизматичный и дипломатичный бродяга, заинтересованный в налаживании связей и, возможно, даже переменах в Лесу.
- **Вор:** опытный бродяга-преступник, специалист по взломам и кражам, склонный «откусывать больше, чем может прожевать».
- **Налётчик:** проворный бродяга-наёмник, специализирующийся на контрабанде и быстром передвижении по полянам, тропам и лесам.
- **Поджигатель:** склонный к разрушению и риску бродяга, любит поджоги и нестандартные подходы.
- **Ремесленник:** творческий и технически грамотный бродяга, интересующийся механизмами, ремёслами, оборудованием и новыми опасными философскими течениями.
- **Ронин:** прошедший отличную подготовку бродяга, изгнанный со своей родины и ныне живущий в Лесу без господина.
- **Скиталец:** бродяга-аферист, мастер обмана и хитрости.
- **Следопыт:** умелый и асоциальный бродяга, знаток лесов. Любит лесные территории больше полян.
- **Судья:** сильный и воинственный бродяга, зачастую вмешивающийся в нечестные конфликты как защитник.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Авантюрист

Вы миролюбивый и дипломатичный бродяга. Вы набираете союзников среди тех, кому помогаете, и способны свергнуть величайшие державы благодаря прочным личным связям.

Вид

- кролик, лиса, мышь, птица, сова, другой

Поведение

- дипломатичное, непреклонное, обаятельное, угодливое

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- мультикультурный, простой, строгий, яркий
- медаль за службу, мешочек с красивыми камнями, резная флейта, украшение из бисера

Характер выберите один

- ☐ **Экстраверт:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ разделяет с кем-то момент настоящей близости, дружбы или радости.
- ☐ **Миротворец:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ разрешает опасный конфликт без насилия.

Мотивы выберите два

- ☐ **Амбиция:** при увеличении репутации у любой фракции происходит развитие.
- ☐ **Принципы:** при воплощении собственных моральных принципов с большими затратами для себя или союзников происходит развитие.
- ☐ **Справедливость:** если ваш ПИ добился справедливости для пострадавшего от могущественного или богатого персонажа, происходит развитие.
- ☐ **Чистые лапы:** при достижении незаконной и преступной цели, если сохранилась правдоподобная видимость невиновности, происходит развитие.

Связи

Подробнее об игровых эффектах связей см. на стр. 50.

- **Друг:** меня, ещё неопытного бродягу, сопровождал в странствиях _____, что помогло мне исследовать Лес и уберегло от опасностей. Какой подарок достался от меня другу?
- **Партнёр:** _____ и я сражались бок о бок, чтобы защитить поляну от атаки фракции... но потерпели поражение. Зачем мы защищали поляну? Почему проиграли? Кто победил нас?

–1	Мощь
0	Сноровка
0	Удача
+1	Хитрость
+2	Шарм

+1 к любой характеристике (до макс. +2)

Оружейные навыки

При создании выберите один оружейный навык

- ☐ Импровизированное оружие
- ☐ Обезоруживание
- ☐ Парирование
- ☐ Стрельба по группе

Плутовские приёмы

Ловкость рук, Подделка

Снаряжение

Ценности на старте 9

Ivan Smirnov (Order #3952563)

Ходы авантюриста выберите три

☐ Безупречная репутация

Если вы **отмечаете любое количество ячеек престижа у фракции**, отметьте одну дополнительную ячейку престижа. Если вы **отмечаете любое количество ячеек дурной славы у фракции**, то вместо этого можете очистить равнозначное количество ячеек престижа.

☐ Держать лапу на пульсе

Если ваш ПИ **собирает на поляне информацию о текущих событиях**, совершите бросок с характеристикой Хитрость. При 10+ задайте 3 вопроса из следующих, при 7–9 задайте 2:

- Кто управляет этой поляной?
- Кто является местным диссидентом?
- Чего боятся обитатели?
- На что надеются обитатели?
- Какие здесь есть возможности для предприимчивых бродяг?

При провале ваши расспросы насторожат кого-то опасного.

☐ На короткой лапе

Если ваш ПИ пробует подружиться с только что встреченным ПВ, играя на схожести поведения, языка тела и желаний, отметьте истощение и совершите бросок с характеристикой Хитрость. При успехе ПВ будет относиться к вашему ПИ благосклонно: задайте ему один некомпрометирующий вопрос, и он ответит честно, или попросите о простой услуге, и ПВ её выполнит. При 10+ ваш ПИ по-настоящему понравится ПВ, и он поделится важным секретом или предоставит значимую услугу. При провале ваш ПИ не сможет его раскусить и понесёт затраты из-за вызванного недовольства.

☐ Начитанный

Прибавьте +1 к характеристике Хитрость (до макс. +3).

☐ Оратор

Если ваш ПИ **произносит речь перед заинтересованными обитателями поляны**, расскажите, на что хотите их подбить, и совершите бросок с характеристикой Шарм. При успехе эти обитатели поступят в соответствии с посылом вашего ПИ, но будут действовать такими методами, какими посчитают нужным. При 10+ выберите 2 варианта из следующих, при 7–9 выберите 1:

- они не зайдут в своих действиях слишком далеко;
- они не отступят при первых признаках сопротивления;
- они не потребуют, чтобы вы возглавили их.

При провале обитатели исказят слова вашего ПИ непредсказуемым образом.

☐ Усмиряющие удары

Если ваш ПИ **собирается быстрым и несмертельным способом усмирить врага**, то можете совершить бросок на вступление в *рукопашный бой* с характеристикой Хитрость вместо Мощи. Но тогда нельзя будет нанести серьёзный вред.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Биография

Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна _____

Почему вы стали бродягой?

- ☐ Хочу помочь Лесу
- ☐ Хочу исследовать Лес
- ☐ Считаю, что существующие фракции надо лишить власти
- ☐ Должен сдержать обещание, данное любимому
- ☐ Я против ограничений, накладываемых обществом

Кого вы оставили?

- ☐ лучшего союзника
- ☐ любовь
- ☐ наставника
- ☐ семью
- ☐ ученика

Какой фракции помогли?
(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

Какой фракции навредили?
(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

Приятный, убедительный, заметный и миролюбивый авантюрист — это оратор и переговорщик, пытающийся разрешить конфликты и сделать Лес лучше честными речами и искренними просьбами.

У авантюриста хорошо подвешенный язык, он склонен к мирному разрешению конфликтов с помощью переговоров. Им может двигать стремление помогать нуждающимся, жажда известности или желание исправить Лес, но, так или иначе, он хочет выглядеть позитивно в глазах окружающих.

Другие бродяги, скорее всего, будут решать вопросы более прямолинейно, чем авантюрист, пытаясь получить желаемое сражениями, воровством или обманом. Но в долгосрочной перспективе у авантюриста гораздо больше шансов добиться положительных результатов; драки, кражи и ложь обычно имеют последствия, даже если удаётся избежать за них наказания.

Оба варианта характера («Экстраверт» и «Миротворец») указывают на склонность ПИ к общению с другими и талант к построению отношений. Игрок должен сосредоточиться на взаимодействии его ПИ как с другими ПИ, так и с ПВ.

Нужно искать возможности решать проблемы разговорами, без насилия и не бояться рискованных ситуаций. Возможно, товарищам ПИ придётся прийти ему на выручку, но это только к лучшему: игра станет интереснее и у каждого появится шанс проявить себя. Важно использовать навыки и связи авантюриста, чтобы поддержать товарищей, если дело дойдёт до драки — ПИ всегда может принести пользу, *проанализировав напряжённую ситуацию*.

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Подробнее о ходах авантюриста

Нужно иметь в виду, что благодаря ***безупречной репутации*** при получении любого количества престижа игрок увеличивает его всего на единицу. Это стимулирует совершать множество мелких добрых дел. Не нужно бояться терять престиж, чтобы не набирать дурную славу — она может повредить репутации ПИ гораздо сильнее, чем потеря нескольких ячеек престижа.

Чтобы ***держать лапу на пульсе***, ПИ понадобится некоторое время на сбор информации. Этот ход можно представить в виде короткой монтажной склейки, показывающей, как ПИ ходит по поляне и задаёт ПВ множество разных вопросов. При провале на ПИ не обязательно нападут или пристанут, но интерес со стороны опасного ПИ осложнит ему жизнь.

Чтобы быть ***на короткой лапе***, следует помнить, что «некомпрометирующий вопрос» не является по мнению ПВ опасным и не ставит его под угрозу, а «простая услуга» — это услуга, которая обойдётся ему не слишком дорого. Зато «важный секрет» может подвергнуть ПВ риску, если он им поделится, а «значимая услуга» может потребовать от него довольно много времени, усилий или денег — не так много, чтобы навредить ПВ, но достаточно, чтобы серьёзно его напрячь.

Стоит учитывать, что ходы, подобные ***начитанному***, являются единственной возможностью повысить характеристику до +3 .

Для запуска ***оратора*** ПИ надо произнести речь перед «заинтересованными обитателями поляны». Ход не запустится, если ПИ попытается говорить с обитателями, у которых нет причин обращать внимание на его слова, и не запустится, если он говорит не с обитателями поляны, например с группой разбойников или отрядом хорошо обученных солдат. «Они поступят в соответствии с посылом вашего ПИ, но будут действовать такими методами, какими посчитают нужным» означает, что вы не контролируете, как именно обитатели последуют увещеваниям ПИ. ВИ опишет, что они будут делать, основываясь на том, кто они и какие варианты из перечисленных выберут.

Чтобы ***усмиряющими ударами*** «быстрым и несмертельным способом ослабить врага», зачастую требуется соответствующее оружие. Нападая на противника с мечом, трудно будет усмирить его несмертельным ударом, даже если ПИ бьёт плоской стороной клинка. С уверенностью можно считать несмертельным оружием то, которое наносит истощение.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Вор

Вы хитрый и нечистый на руку бродяга, способный украсть даже самые хорошо охраняемые сокровища, и, возможно, совершаете преступления ради самих преступлений.

Вид

- енот, кролик, лиса, мышь, птица, другой

Поведение

- болтливое, дружелюбное, молчаливое, озлобленное

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- изношенный, неприметный, суетливый, цветастый
- большая сумка, старое сломанное оружие, украденный шарф, чёрный плащ

–1	Мощь
+2	Сноровка
+1	Удача
0	Хитрость
0	Шарм

+1 к любой характеристике (до макс. +2)

Оружейные навыки

При создании выберите 1

- ☐ Парирование
- ☐ Импровизированное оружие
- ☐ Сбивание с толку
- ☐ Хитрый выстрел

Плутовские приёмы

Начать игру с 4 любыми (см. стр. 75)

Снаряжение

Ценности на старте 6

Характер выберите один

- ☐ **Бунтарь:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ серьёзно оскорбляет представителей власти, бросает им вызов или злит их.
- ☐ **Клептоман:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ пытается украсть что-то ценное или важное исключительно для себя.

Мотивы выберите два

- ☐ **Амбиция:** при увеличении репутации у любой фракции происходит развитие.
- ☐ **Жадность:** при получении серьёзной награды или сокровища происходит развитие.
- ☐ **Острые ощущения:** если ваш ПИ спасся от неминуемой смерти или ареста, происходит развитие.
- ☐ **Свобода:** при освобождении группы обитателей от угнетения происходит развитие.

Связи

Подробнее об игровых эффектах связей см. на стр. 50.

- **Друг:** _____ потребовалось приложить усилия, чтобы вызволить меня из заключения: взять на поруки или спасти. Теперь за мной должок.
- **Профессионал:** однажды мне пришлось украсть нечто важное, нужное или желаемое для _____, что доказало мою ценность этому персонажу.

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Ходы вора выберите три

☐ Вынюхать добычу

Если ваш ПИ пытается *кого-то понять*, то всегда можете спросить (даже при провале):

- что самое ценное этот персонаж носит с собой?

Если ваш ПИ *анализирует напряжённую ситуацию*, то всегда можете спросить (даже при провале):

- что здесь самое ценное?

☐ Исчезнуть во тьме

Если ваш ПИ **крадётся в тенях**, **оставаясь незамеченным**, отметьте истощение и получите одно очко запаса. Пока ваш ПИ ведёт себя тихо, двигается медленно и сохраняет 1 очко запаса, он остаётся незамеченным. Если он непреднамеренно раскрывает себя, то теряет очко запаса. Потратьте очко запаса, чтобы ваш ПИ мог внезапно и без предупреждения появиться из тёмного места. Если он атакует кого-то сразу после траты очка запаса, добавьте +3 к результату броска.

☐ Лапки

Если ваш ПИ **схватывается** с врагом большего размера, совершите бросок с характеристикой Сноровка вместо Мощи. При провале враг одолевает вашего ПИ, и тот оказывается в его власти.

☐ Обманный удар

Если ваш ПИ **уклоняется от врага**, **пытаясь вымотать его**, совершите бросок с характеристикой Сноровка. При успехе вы можете отметить истощение, чтобы нанести врагу 2 истощения. При 10+ вы можете отметить истощение, чтобы нанести врагу 3 истощения. При провале противник достаёт вашего ПИ во время уклонения, и тот оказывается в его власти.

☐ Проникновение со взломом

Если ваш ПИ пытается применить *плутовской приём*, чтобы пробраться куда-то или выбраться откуда-то, где он раньше был, то можете отметить истощение и считать, что при совершении этого хода у вас автоматически выпало 10+ (без броска).

☐ Профессиональный вор

Прибавьте +1 к характеристике Сноровка (до макс. +3).

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Биография

Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна _____

Почему вы стали бродягой?

- ☐ Не знаю, как по-другому получить еду, воду, убежище и деньги
- ☐ Я в бегах от «сообщников»
- ☐ Мне не доверяют другие обитатели
- ☐ Ищу сокровища
- ☐ За мной охотится некто могущественный и высокопоставленный

Кого вы оставили?

- ☐ благодетеля
- ☐ защитника
- ☐ любовь
- ☐ семью
- ☐ сообщника

Какой фракции помогли?
(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

Какой фракции навредили?
(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

Ловкий, профессиональный, проворный и незаметный вор — это настоящий преступник, способный обнести самую неприступную сокровищницу, вскрыть самое неприступное хранилище и самый надёжный сейф.

Вор, скорее всего, лучше всех остальных бродяг будет владеть ***плутовскими приёмами***. Высокий уровень Сноровки и четыре стартовых приёма позволят ему легко компенсировать любые недостающие отряду навыки или позволят решать проблемы незаконным путём. Игрок должен искать возможности применять навыки своего ПИ для выхода из сложных ситуаций.

Вор не боится драк — в конце концов, он бродяга, — но предпочитает решать проблемы скрытно и хитростью. Особенность игры за этот архетип в том, что товарищи не смогут проследовать за ним во все места, в которые он может забраться. Чем больше открытых дверей, верёвок в окнах и тому подобных возможностей вор сможет оставить для товарищей, тем больше сможет на них положиться, когда (неизбежно) начнётся сражение.

Навыки вора помогают ПИ осторожно и без шума разбираться с неприятностями, поэтому сам характер ПИ толкает его на поиски неприятностей. Это замечательно! Игроку следует принять как данность неприятности, в которые будет попадать его ПИ, воруя для себя или оскорбляя власть имущих.

Оба варианта характера («Бунтарь» и «Клептоман») могут навлечь на ПИ неприятности. «Украсть что-то исключительно для себя» означает, что вор крадёт то, что *хочет*, рискуя при этом собой и близкими, а не то, что необходимо всему отряду. А формулировка «серьёзно оскорбить, бросить вызов или разозлить» означает, что власть имущий практически гарантированно отреа-

Ivan Smirnov (Order #3552556)

гирует на действия вора — если ПИ не предпринял достаточно действий, чтобы вызвать реакции, значит, ход не запущен.

По сути, игра за вора довольно прямая и простая: нужно красть и избегать наказания! Но вор должен приносить реальную пользу остальным членам отряда, поэтому стоит учитывать их мотивы и желания. Другой бродяга будет рад, если вор поможет ему взломать замок, пробраться куда-то и забрать оттуда крайне важные сокровища. Вор сможет проявить себя и помочь союзнику!

Подробнее о ходах вора

Для ***проникновения со взломом*** нужно сначала разведать обстановку. Если кто-то проведёт ПИ внутрь днём, то ему будет легче проникнуть туда той же ночью.

Когда вор ***вынюхивает добычу***, ценность предмета определяется игроком. Предмет может просто обладать ценностью, применяемой в игре вместо монет. Но ВИ также может рассказать о каком-либо ценном предмете, который ваш ПИ будет считать особенно значимым по какой-то причине.

Исчезнуть во тьме можно вместо ***плутовских приёмов*** Незаметность или Подкрадывание или для того, чтобы ещё лучше использовать эти ***плутовские приёмы***. Этот ход будет стоить ПИ истощения, но зато гарантирует, что он останется незамеченным, пока будет действовать осторожно и тихо. У того, как далеко вор сможет незаметно продвинуться и что он способен при этом делать, могут быть ограничения: ПИ может случайно раскрыть себя, например попытавшись забраться на стену из-за риска ***плутовского приём***а. Но всегда можно потратить очко запаса, чтобы внезапно появиться из тени, если ПИ действительно мог попасть в эту тень после того, как спрятался.

Чтобы использовать ***лапки***, разница в размерах между вором и противником должна быть заметной: если враг выше на пару сантиметров, то ход не запустится. Но ход запустится, если он выше на тридцать сантиметров или весит в два раза больше вора.

Чтобы запустить ***обманный удар***, нужно описать, как ПИ уворачивается, уклоняется и пригибается.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Налётчик

Вы быстрый и предприимчивый бродяга, легко и без всяких помех меняющий дом на дом и поляну на поляну и, возможно, часто оказывающийся в местах, которые другие хотели бы скрыть или держать в секрете.

Вид

- белка, кролик, лиса, мышь, птица, другой

Поведение

- активное, взбалмошное, восторженное, страстное

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- частично заполненные карты, бандана, бильбоке, широкополая шляпа
- плутоватый, обвешанный снаряжением, броский, покрытый шрамами

0	Мощь
+2	Сноровка
+1	Удача
–1	Хитрость
0	Шарм

+1 к любой характеристике (до макс. +2)

Оружейные навыки

При создании выберите один оружейный навык

- ☐ Быстрый выстрел
- ☐ Стрельба по группе
- ☐ Обезоруживание
- ☐ Хитрый выстрел

Плутовские приёмы

Акробатика, Подкрадывание

Снаряжение

Ценности на старте 9

Характер выберите один

- ☐ **Заводила:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ идёт на необоснованный риск, чтобы показать себя.
- ☐ **Исполнитель:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ выполняет опасную или сложную задачу за другого.

Мотивы выберите два

- ☐ **Бесчестье:** при снижении репутации ПИ у какой-либо фракции происходит развитие.
- ☐ **Открытие:** если ваш ПИ нашёл что-то новое и чудесное или обнаружил новые руины в лесах, происходит развитие.
- ☐ **Преступление:** если ваш ПИ добыл нечто ценное преступным путём или провернул нелегальную сделку, несмотря на крайне неблагоприятные обстоятельства, происходит развитие.
- ☐ **Странствия:** при окончании путешествия к поляне происходит развитие.

Связи

Подробнее об игровых эффектах связей см. на стр. 50.

- **Друг:** _____ и я сблизились во время исследования руин. Какие странные безделушки, найденные в этой экспедиции, мы с тех пор носим?
- **Профессионал:** вместе с _____мы пытались проложить новую тропу между двумя полянами, но, не привлекая основных фракций, не смогли.

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Ходы налётчика выберите три

☐ Быстрые ноги и ловкие руки

Прибавьте +1 к характеристике Сноровка (до макс. +3).

☐ Не стреляйте в гонца!

ПИ получает *плутовской приём* Подделка (не входит в лимит *плутовских приёмов*). Если ваш ПИ хочет *обмануть кого-то*, притворяясь невинным гонцом с важным посланием, совершите бросок с характеристикой Удача вместо Хитрости.

☐ Паркур

Если ваш ПИ **двигается через сцену, полную хаоса, или сражение**, совершите бросок с характеристикой Сноровка. При 10+ получите 3 очка запаса. При 7–9 — 2 очка запаса. Потратьте одно очко запаса, чтобы ваш ПИ сделал рывок к видимой ему цели и добрался до неё без помех, либо чтобы уклонился от чего-то поблизости не останавливаясь. Он может оторваться от врага даже в момент его атаки. При провале ПИ спотыкается обо что-то и мешкает, пока опасность надвигается.

☐ Пойти напрямик

Отметьте 1 дополнительную ячейку истощения. Если вам **нужно отметить истощение**, **а ваша шкала истощения заполнена**, вы можете вместо этого отметить такое же количество травм, чтобы дальше не участвовать в сцене или потерять сознание.

☐ Талантливый путешественник

Если ваш ПИ **путешествует по тропе к другой поляне**, то можете добавить +1 к результату броска или очистить 2 истощения (на ваш выбор). Если он **путешествует через лес к другой поляне**, то можете добавить +1 к результату броска или очистить 2 затраты (на ваш выбор). В любом случае перед окончанием путешествия вы можете задать ВИ два любых вопроса об этой поляне, исходя из того, что вы помните о ней с последнего визита.

☐ Тропа контрабандиста

У вашего ПИ нюх на тайные тропы и двери. Если ПИ **тратит время**, **чтобы обнаружить тайную тропу там**, **где её можно найти**, отметьте истощение и совершите бросок с характеристикой Удача. При успехе ваш ПИ находит тайную тропу (ВИ опишет её и скажет, куда она ведёт). При 10+ рядом с тропой или на ней найдётся нечто ценное для вашего ПИ (ВИ скажет, что). При провале ваш ПИ обнаружит тайную тропу... по которой уже пробирается тот, кто не обрадуется, что его тайна раскрыта.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Биография

Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна _____

Почему вы стали бродягой?

- ☐ Хочу сражаться за свободу Леса
- ☐ Преследую свою любовь
- ☐ Я в бегах из-за своих преступлений
- ☐ Меня мучает жажда странствий
- ☐ Я в бегах из-за возможного ареста, который ждёт меня дома

Кого вы оставили?

- ☐ кумира
- ☐ лучшего друга
- ☐ любовь
- ☐ наставника
- ☐ семью

Какой фракции помогли?
(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

Какой фракции навредили?
(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

Лёгкий на подъём, умелый, свободный и имеющий преступные наклонности налётчик — это не сидящий на одном месте бродяга, зачастую работающий наёмником сильных мира сего. Когда кому-то влиятельному нужно что-то провезти контрабандой на поляну или с поляны, он обращается к налётчику.

У налётчика много полезных навыков, которым можно найти применение. Он не такой ценный наёмник или воин, как судья, но многие на чёрном рынке с удовольствием возьмут его к себе на службу.

Налётчик легко получает предложения (или другие задания) от ПВ, но способен и самостоятельно искать выгодные возможности вместе с собратьями-бродягами. Налётчик не боится предавать сильных мира сего ради выгоды или прибыли — это зачастую идеально соответствует его мотивам.

Оба варианта характера («Исполнитель» и «Заводила») подбивают ПИ *действовать*, а не планировать и размышлять. «Исполнитель» готов наниматься, поэтому ему нужно постоянно выведывать желания ПВ и просить их о новых заданиях. «Заводила» поощряет рискованное поведение — можно использовать этот характер во время любого задания. И тот, и другой вариант демонстрируют, что сильная сторона налётчика — в постоянном движении.

Налётчику ещё более, чем обычно, важны мотивы — если он не знает, чем заняться дальше, то игроку следует обратить внимание на мотивы ПИ и сосредоточиться на них. Всегда можно поддерживать других бродяг в их начинаниях, особенно потому, что можно связать свои мотивы и характер с их целями.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Подробнее о ходах налётчика

Ходы, подобные *быстрым ногам и ловким рукам*, являются единственной возможностью повысить характеристику до +3.

Полученный благодаря ходу *не стреляйте в гонца! плутовской приём* Подделка не засчитывается в лимит *плутовских приёмов*, который можно получить благодаря развитию (6 приёмов). Бродяге не обязательно иметь поддельное послание, чтобы «притвориться невинным гонцом».

Очки запаса, полученные благодаря *паркуру*, можно тратить по своему усмотрению в течение всей сцены. Как только хаос уляжется, все оставшиеся очки запаса сгорят. Игрок может тратить очки запаса, чтобы переместить своего ПИ к «видимым и доступным» местам. «Видимость» означает, что ПИ должен либо видеть их, либо знать, где они находятся. «Доступность» означает, что он должен быть в состоянии добраться до цели быстрыми и ловкими движениями за несколько секунд. Если ПИ «оторвался от атакующего врага», то игрок тратит очко запаса и автоматически меняет дистанцию своего ПИ, а вражеская атака заканчивается провалом (если только враг не может по-прежнему дотянуться до ПИ).

Травма, которую получает ПИ, чтобы *пойти напрямик*, означает, что ПИ превысил свои физические возможности. Его доспехи не выдерживают полученный вред.

При использовании *талантливого путешественника* сделать выбор между бонусом +1 или очищением 2 ячеек истощения/затрат нужно до броска кубиков, но после учёта всех других ресурсов — если результаты хода позволяют очистить истощение или затраты, игрок может очистить ячейку, которую только что отметил для броска. Ответы на два вопроса, которые игрок задаёт ВИ о следующей поляне, будут касаться только того, что может вспомнить ПИ — вполне возможно, что всё изменилось с тех пор, как он побывал там в последний раз.

Использовать *тропу контрабандиста* можно только там, где может оказаться тайная тропа. ВИ определяет, будет ли место подходящим: если тайной тропы там быть не может, ВИ сообщит об этом, игроку не нужно будет отмечать истощение. При провале ПИ всё равно найдёт тайную тропу, то есть в итоге ВИ может засчитать это за успех, но сначала ПИ придётся разобраться с другим обитателем, занявшим эту тропу.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Поджигатель

Вы везучий и опасный бродяга, чаще, чем кто-либо ещё, поступающий как разрушитель и смутьян и, возможно, сеющий хаос и разрушение ради самого хаоса и разрушения.

Вид

- кошка, кролик, лиса, мышь, птица, другой

Поведение

- наивное, откровенное, переменчивое, скользкое

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- блохастый, обнищавший, подозрительный, покрытый шрамами
- маска на всё лицо, зажигалка из мышиной стали, большое пальто, сернистые мешочки

0 Мощь

0 Сноровка

+2 Удача

−1 Хитрость

+1 Шарм

+1 к любой характеристике (до макс. +2)

Оружейные навыки

При создании выберите один оружейный навык:

- ☐ Быстрый выстрел
- ☐ Жестокий удар
- ☐ Импровизированное оружие
- ☐ Сбивание с толку

Плутовские приёмы

Акробатика, Незаметность, Подкрадывание

Снаряжение

Ценности на старте 8

Характер выберите один

- ☐ **Диверсант:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ для решения проблемы злоупотребляет опасными или разрушительными методами.
- ☐ **Забияка:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ начинает бой с превосходящим противником.

Мотивы выберите два

- ☐ **Бесчестье:** при снижении репутации ПИ у какой-либо фракции происходит развитие.
- ☐ **Острые ощущения:** если ваш ПИ спасся от неминуемой смерти или ареста, происходит развитие.
- ☐ **Преступление:** если ваш ПИ добыл нечто ценное преступным путём или провернул нелегальную сделку, несмотря на крайне неблагоприятные обстоятельства, происходит развитие.
- ☐ **Хаос:** при свержении тирана, злоупотребляющего влиянием ПИ, или при свержении жестокой власти происходит развитие.

Связи

Подробнее об игровых эффектах связей см. на стр. 50.

- **Друг:** _____ и я однажды встретились и провернули вместе безумное и невозможное дельце. Что мы сделали? Зачем?
- **Партнёр:** _____ и я уничтожили ресурс фракции по указке другой фракции. Почему?

Ivan Smirnov (Order #3552563)

Ходы поджигателя выберите три

☐ Взрывная натура

Если ваш ПИ *разрушает что-то* опасными средствами (взрывчаткой, неконтролируемым пламенем и т. д.), совершите бросок с характеристикой Удача вместо Мощи.

☐ Лик опасности

У вашего ПИ есть маска или одежда, которую он носит, когда берётся за самые разрушительные дела, это скорее визитная карточка и демонстрация его «настоящего я», чем маскировка. Считайте это снаряжением с 2 ячейками износа. Пока ваш ПИ носит Лик, любая полученная им дурная слава удваивается, любой получаемый престиж уменьшается вдвое. Вы также прибавляете к результату броска +1, если ваш ПИ *доверяется судьбе* или совершает ход архетипа поджигателя. Если у него отнимут Лик, отметьте истощение. Если его Лик будет уничтожен, отметьте 4 истощения. Если Лик уничтожен, со временем ваш ПИ может сделать новый.

☐ Отвлекающий манёвр!

Ваш ПИ получает *плутовской приём* Слабое место (не входит в лимит приёмов). Если ваш ПИ пытается совершить *плутовской приём*, чтобы воспользоваться слабым местом цели, пока она отвлекается на опасности места действия (ревущий огонь, приближающееся наводнение и т.п.), совершите бросок с характеристикой Удача вместо Хитрости.

☐ Создано для разрушения

Если ваш ПИ **использует доступные материалы**, **чтобы собрать опасное устройство**, совершите бросок с характеристикой Сноровка. При успехе он собирает что-то, что один раз сработает, как ему хочется. При 10+ выберите один вариант из следующих, при 7–9 выберите 2. Устройство:

- опаснее, чем вы хотели;
- более или менее удобное, чем вы хотели;
- более капризное и хрупкое, чем вы хотели.

При провале ПИ потребуется какой-то важный компонент, чтобы закончить сборку (ВИ скажет, какой).

☐ Сорвиголова

Вашему ПИ исключительно везёт, если он несётся к опасности сломя голову. Если он **бросается в опасную ситуацию без промедления или планирования**, то считайте, что у него появляются так называемые«доспехи удачи» с 1 ячейкой износа (помните, что доспехи уничтожаются, только если вам нужно отметить износ, а все ячейки уже заполнены). Когда опасность миновала, «доспехи удачи» автоматически исчезают, и, когда ваш ПИ получит их в следующий раз, у «доспехов» снова будет пустая ячейка износа.

☐ Удача важнее умения

Если ваш ПИ **совершает оружейный ход** (**базовый или навыка**), отметьте истощение, чтобы совершить бросок с характеристикой Удача вместо характеристики хода.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Биография

Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна _____

Почему вы стали бродягой?

- ☐ Я в бегах из-за разрушительного преступления
- ☐ Ищу возмездия за свои страдания
- ☐ Хочу победить одну из фракций
- ☐ Мне не доверяют другие обитатели
- ☐ Я против ограничений, накладываемых обществом

Кого вы оставили?

- ☐ лучшего друга
- ☐ любовь
- ☐ своего единственного защитника
- ☐ семью
- ☐ учителя

Какой фракции помогли?
(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

Какой фракции навредили?
(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

Авантюрный, дикий, озорной и опасный поджигатель — это прикрытый маской разрушитель, негодяй и сеющий хаос бунтарь.

Поджигатель нарушает спокойствие во имя добра или зла. Он может доставить немало неприятностей тиранам и угнетателям, но не меньше проблем принесёт и своим товарищам. Но это не страшно: благодаря высокому показателю Удачи поджигатель как нельзя лучше умеет выходить из создаваемых им самим затруднительных ситуаций.

У поджигателя может возникнуть некоторое недопонимание с остальными бродягами — если товарищи будут слишком расстроены тем, что персонаж постоянно что-то взрывает и принимает опасные, рискованные решения, то, возможно, они могут захотеть расстаться с нарушителем спокойствия. Следует активно использовать базовый ход ***уговоров***, заставляя других ПИ согласиться с планами поджигателя, а также активно использовать его связи. По крайней мере, у него есть друг и партнёр, и эти позитивные отношения должны компенсировать его озорство!

При этом, играя за поджигателя, игрок должен следить за тем, чтобы его ПИ не создавал *бессмысленный* хаос (по крайней мере, не слишком часто). Даже если у ПИ есть стремление к хаосу, на самом деле он преследует определённую цель, а не устраивает беспорядки ради беспорядков. Игрок должен руководствоваться мотивами своего ПИ и достигать поставленных задач. Даже если ПИ хочется взрывать всё на своем пути, будет интереснее, если у взрывов будет цель.

Оба варианта характера указывают, что присутствие поджигателя приводит к проблемам. У «Диверсанта» есть стимул причинять больше разрушений,

Ivan Smirnov (Order #355255 (5))

чем необходимо для достижения целей. «Забияка» захочет затевать драки, в которых, скорее всего, не сможет победить. В обоих случаях ПИ должен создавать множество проблем для очищения ячеек истощения. Чем большей поддержкой товарищей-бродяг он сможет заручиться, прежде чем ситуация выйдет из-под контроля, тем лучше.

Но при подходящем случае ПИ должен совершать ходы и взрывать всё вокруг. Поджигатель — это интересная роль, она придумана для создания проблем, а не для осторожной игры, что бы кто ни думал!

Подробнее о *ходах* поджигателя

«Опасные средства» ***взрывной натуры*** означают «явно опасные средства не только для предмета, который будет разрушен». Гигантский барсук может погнуть прутья клетки, не ломая ничего другого вокруг. Но, если поджигатель решит использовать «опасную» бочку со взрывчаткой, понятно, к чему это приведёт.

Лик опасности не создаёт полностью отдельную личность. Скорее всего, ПИ придётся потратить дополнительные усилия, чтобы обмануть наблюдателей, свалив вину за свои действия на другого персонажа. Обитатели могут узнать полосатую кошку, даже если у неё на голове кусок тыквы. На самом деле поджигатель не пытается скрыть свои поступки, он перевоплощается в нарушителя, чтобы раззадорить себя и дать понять окружающим, что сейчас он опасен!

При выполнении ***создано для разрушения*** ПИ ограничен доступными ресурсами. Он не сможет собрать бомбу, если её не из чего собирать! Материалы, которых нет, ПИ может добыть, получив отметку затрат. ПИ может отлично провести время, придумывая опасное устройство из необычных и странных компонентов. Здесь наука не берётся в расчёт! Просто для создания бомбы ПИ понадобятся какие-то компоненты, и при этом бомба всё равно не будет работать так, как задумано.

Ячейка «доспехов удачи» ***сорвиголовы*** не связана с остальными доспехами. Когда опасность минует и эти доспехи «исчезнут», игроку не нужно переносить отмеченный износ на что-то другое. Считается, что у ПИ был временный дополнительный износ.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Ремесленник

Вы умный бродяга, настоящий эксперт, разбирающийся в механизмах и ремёслах, с идеями, которые, могут напугать других.

Вид

- бобёр, кролик, лиса, мышь, птица, другой

Поведение

- весёлое, любознательное, оптимистичное, циничное

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- неряшливый, обожжённый, организованный, рассеянный
- странный пояс для инструментов, красивый точильный камень, знак отличия бывшего покровителя, большие рюкзаки

0 Мощь

+1 Сноровка

0 Удача

+2 Хитрость

–1 Шарм

+1 к любой характеристике (до макс. +2)

Оружейные навыки

При создании выберите один оружейный навык

- ☐ Импровизированное оружие
- ☐ Пробитие
- ☐ Стрельба по группе
- ☐ Хитрый выстрел

Плутовские приёмы

Вскрытие замков, Отключение устройств, Подделка

Снаряжение

Ценности на старте 8

Характер выберите один

- ☐ **Перфекционист:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ заменяет чужой инструмент или источник ресурсов чем-то гениальным.
- ☐ **Радикал:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ делится опасными мыслями с неподходящей аудиторией.

Мотивы выберите два

- ☐ **Амбиция:** при увеличении репутации у любой фракции происходит развитие.
- ☐ **Жадность:** при получении серьёзной награды или сокровища происходит развитие.
- ☐ **Защита:** выберите, кого опекает ваш ПИ. Ваш ПИ будет развиваться, если он защитит этого персонажа от серьёзной опасности или подопечный ПИ будет в безопасности какое-то время.
- ☐ **Месть:** назовите врага своего ПИ. Если наносится существенный вред этому врагу или его интересам, происходит развитие.

Связи

Подробнее об игровых эффектах связей см. на стр. 50.

- **Профессионал:** мы довольно давно работаем вместе с _____ и можем легко считывать ходы друг друга.
- **Семья:** _____ и я всегда прикрываем друг другу спины, если нам приходится бежать с поляны из-за особенностей наших характеров.

Ivan Smirnov (Order #3552563)

Ходы ремесленника

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ **НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ**, **ПОЧИНИТЬ** И ОДИН ХОД НА ВЫБОР

☐ Глубокие карманы

Ваш ПИ получает две дополнительные ячейки затрат.

☒ Набор инструментов

У вашего ПИ есть набор инструментов и припасов, с которыми можно реализовать какой-нибудь долгосрочный замысел. Выберите две вещи из списка:

деревянные детали, шестерни и пружины, необычные ручные инструменты, справочники, лекарства, портативный алхимический набор, набор для шитья, посуда для готовки, небольшие взрывные устройства.

Выберите один недостаток:

тяжёлый (считается нагрузкой 2 вместо 1), громоздкий и заметный, ворованный, хрупкий.

Если ваш ПИ открывает свой набор инструментов и посвящает себя работе по созданию чего-то или изучению чего-то, назовите ВИ цель своего ПИ. ВИ задаст от 1 до 4 условий, которые нужно выполнить, чтобы достичь цели (трата времени, поиск материалов, помощи, производственных мощностей или инструментов), или опишет ограничения замысла. Если ваш ПИ выполняет условия, то достигает цели.

☐ Острый ум

Если ваш ПИ пытается выполнить *плутовской приём*, связанный с механизмами или замками, отметьте затраты, чтобы совершить бросок с характеристикой Хитрость вместо Сноровки.

☒ Починить

Если ваш ПИ **восстанавливает уничтоженное личное снаряжение с помощью своего набора инструментов**, ВИ задаст одно условие (как у хода *набор инструментов*). При его выполнении очистите весь износ этого снаряжения. Если ваш ПИ **восстанавливает повреждённое личное снаряжение с помощью своего набора инструментов**, то вам нужно отметить затраты или потратить ценность (1 к 1) за каждую ячейку износа, которую вы очищаете.

☐ Разобрать

Если ваш ПИ **разбирает сломанное или вышедшее из строя снаряжение или механизм**, очистите 2 ячейки затрат.

☐ Собрать наспех

Если ваш ПИ на ходу **придумывает и собирает устройство**, совершите бросок с характеристикой Хитрость. При успехе ваш ПИ соберёт устройство, которое сработает единожды, а затем выйдет из строя. При 10+ выберите один вариант:

- оно сработает гораздо лучше обычного;
- оно пригодится для чего-то ещё.

При провале устройство сработает, но произведёт непредусмотренный побочный эффект, который ВИ раскроет при его использовании.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Биография

Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна _____

Почему вы стали бродягой?

- ☐ Хочу делиться своими идеями
- ☐ Хочу заново отстроить свою мастерскую в безопасном месте
- ☐ Жажду приключений
- ☐ Хочу найти и спасти свою семью
- ☐ Мне нужно сохранить самое опасное изобретение

Кого вы оставили?

- ☐ лидера
- ☐ лучшего друга
- ☐ любовь
- ☐ наставника
- ☐ семью

Какой фракции помогли?
(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

Какой фракции навредили?
(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

Гениальный, чудаковатый, неосмотрительный и изобретательный ремесленник — это невероятно способный мастер и механик, решающий проблемы с помощью устройств и тонкого... ну... ремесла.

Ремесленник не просто плотник или кузнец, он настоящий кудесник во всём, что касается механики, способный сконструировать всевозможное оборудование и устройства из обычных материалов. По сравнению с мастерами большинства полян, ремесленник — практически волшебник.

Помимо ходов *набор инструментов* и *починить*, ремесленник более ориентирован на долгосрочные цели и задачи, по сравнению с остальными архетипами. На практике это означает, что замыслы ремесленника часто подталкивают его к действию, так как ему нужна помощь других бродяг, чтобы достать необходимые материалы, организовать встречу с придворным инженером Маркисата и т.п.

Варианты характера ремесленника предполагают наличие у него странных идей, из-за которых его могут даже изгнать, но в соответствии с которыми он действует. Ремесленник-«Перфекционист» может попасть в беду, если поможет не тем обитателям. А «Радикал» может попытаться улучшить не только материалы, но и мысли и в итоге сказать что-то лишнее не тем слушателям, например, в комнате, полной Крылатых дворян, выдвинуть идею, что династическое правление не самая лучшая система государственного устройства.

Ремесленник сильно нуждается в поддержке других бродяг. Он весьма компетентен (как и все бродяги), но, в отличие от некоторых других бродяг, ремесленник не справится в одиночку с отрядом вооружённых солдат. К счастью, остальным бродягам по душе, если рядом есть ремесленник, способный починить их снаряжение, а то и сделать новое.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Подробнее о ходах ремесленника

Две дополнительные ячейки износа ***глубоких карманов*** не засчитываются в лимит ячеек, которые можно получить благодаря развитию (6 ячеек).

Особенности ***набора инструментов*** в основном ограничивают условия, которые может задавать ВИ, а большинство его недостатков создают проблемы, скорее, в рамках мира, вне самого хода.

- Требование «посвятить себя работе по созданию чего-то или изучению чего-то» означает, что ПИ либо пытается создать новое устройство, либо ищет ответы на какие-то вопросы, проводя эксперименты или исследования, чтобы добыть труднодоступную информацию. Условия, которые задаёт ВИ, напрямую зависят от того, что ПИ задумал. У относительно простого устройства или замысла может быть всего одно условие, а для создания невероятно сложного, редкого или специального механизма может потребоваться 4 условия.
- «Трата времени» означает, что ВИ может сказать, сколько времени потребуется для выполнения работы; ремесленнику нужно безопасное пространство для работы на всё это время, и, пока он занят, могут происходить какие-то события.
- Условие «материалов, помощи, производственных мощностей и инструментов» означают, что для достижения цели нужны дополнительные ресурсы или специализированные средства. Получив эти ресурсы,ПИ выполнит условие.
- «Ограничение проекта» означает, что ВИ может сказать: ПИ не способен полностью справиться с тем, что запланировал. Если он хочет построить полностью функционального разумного деревянного робота, ВИ может сказать, что с ограничениями можно собрать только автомат с заводным механизмом, а не настоящего робота. Примите ограничение, и условие будет выполнено.

При использовании ***острого ума*** нужно помнить, что сменить характеристику можно при любом ***плутовском приёме***, связанном с механизмом или замком, а не только со Вскрытием замков или Отключением устройств. Например, если ПИ пытается совершить ***плутовской приём*** и подбросить себя с помощью подвеса люстры и верёвок, то игрок может использовать Хитрость вместо Сноровки. Но всё равно нужно, чтобы этот приём был отмечен на бланке персонажа — в противном случае ПИ будет ***доверяться судьбе***!

Чтобы ***разобрать*** что-то, потребуется некоторое время, но ремесленник может разобрать всё — от сломанной тележки до разбитой двери, если не торопится.

Чтобы ***собрать наспех*** самодельное устройство, ПИ всё ещё нужны материалы. ВИ может попросить игрока отметить затраты, если таких материалов нет в наличии. Ремесленник также ограничен возможностями самих материалов. Самодельное устройство обычно просто работает, не требуя дополнительного хода, и только в крайне неопределённых обстоятельствах ВИ должен попросить игрока сделать ещё один ход, чтобы узнать результат. Нельзя ***собрать наспех*** настоящее оружие (например мечи или луки), хотя можно сделать механизмы для разрушения дверей или стен.

Ivan Smirnov (Order #3955255.0)

Ронин

Вы опытный и своевольный бродяга, в прошлом служивший кому-то в другой стране, а теперь лишившийся хозяина. Вы пришли в Лес за свободной жизнью.

Вид

- енотовидная собака, кролик, лиса, мышь, птица, другой

Поведение

- вежливое, грубое, опасное, прямое

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- броский, милитаристский, простой, чужестранный
- настольная игра, почётный знак, символ лорда, струнный инструмент

+2	Мощь
0	Сноровка
–1	Удача
+1	Хитрость
0	Шарм

+1 к любой характеристике (до макс. +2)

Оружейные навыки

При создании выберите один оружейный навык

- ☐ Жестокий удар
- ☐ Нападение на группу
- ☐ Пробитие
- ☐ Стрельба по группе

Плутовские приёмы

Слабое место

Снаряжение

Ценности на старте 11

Характер выберите один

- ☐ **Выживший:** очистите истощение, если ваш ПИ пытается сбежать из опасной или непреодолимой ситуации или помогает сделать это союзникам.
- ☐ **Пилигрим:** очистите истощения, если ваш ПИ находит мастера навыка, которым не владеет сам.

Мотивы выберите два

- ☐ **Месть:** назовите врага своего ПИ. Если наносится существенный вред этому врагу или его интересам, происходит развитие.
- ☐ **Острые ощущения:** если ваш ПИ спасся от неминуемой смерти или ареста, происходит развитие.
- ☐ **Принципы:** при воплощении собственных моральных принципов с большими затратами для себя или союзников происходит развитие.
- ☐ **Странствия:** при окончании путешествия к поляне происходит развитие.

Связи

Подробнее об игровых эффектах связей см. на стр. 50.

- **Наблюдатель:** _____ напоминает моего старого господина. Их схожесть меня притягивает, хоть я и внимательно слежу за этим персонажем. Что мне напоминает старого господина? Как этот персонаж реагирует на мои пристальные взгляды?
- **Партнёр:** _____ и я работали вместе над моим первым серьёзным заданием в Лесу, свергнув опасного представителя власти фракции. Кого мы свергли? Почему?

Ivan Smirnov (Order #3552256)

Ходы ронина выберите три

☐ Верность

Если ваш ПИ посвящает себя делу кого-то, кого считает достойным, пусть ваш ПИ поклянётся, что это дело будет завершено в честь этого достойного. Отметьте истощение, чтобы повторно совершить бросок, сделанный во время хода при выполнении этого дела. Нельзя начать другое дело, не завершив первое, и нельзя нарушить клятву. Если ваш ПИ нарушит клятву, заполните шкалу истощения до конца и отметьте 4 ячейки дурной славы у фракции, чьим доверием злоупотребил ваш ПИ. Если он сдержал свою клятву, отметьте 4 ячейки престижа у фракции, чьё доверие он сохранил.

☐ Всегда начеку

К характеристике Хитрость прибавляется +1 (до макс. +3).

☐ Всегда при оружии

Ваш ПИ получает оружейный навык *импровизированное оружие* (не входит в лимит навыков). При использовании хода ваш ПИ наносит +1 вред.

☐ Знаток желаний господина

Если ваш ПИ *пытается понять* могущественного обитателя, совершите бросок с характеристикой Мощь вместо Шарма. Если ваш ПИ *обманывает* его, притворяясь послушным, совершите бросок с характеристикой Мощь вместо Хитрости.

☐ Правила войны

Если ваш ПИ **призывает разумного врага принять правило ведения войны**, совершите бросок с характеристикой Мощь. При успехе цель чувствует себя обязанной: выберите одно из перечисленных правил, которому она должна следовать. При 7–9 цель выбирает правило, которому должен следовать ваш ПИ. Если вы не послушаетесь, договорённость прекратит действовать:

- проявлять милосердие к сдающимся врагам и пленникам;
- воздерживаться от коварной тактики боя;
- биться друг с другом без помощи, поддержки или содействия;
- не подвергать опасности безоружных или невинных;
- покоряться или сдаваться, но не отступать.

При провале цель не чувствует себя обязанной следовать представлениям вашего ПИ о военных действиях. Ваш ПИ получит жестокий урок о правилах, которых придерживается враг.

☐ Хорошее воспитание

Если ваш ПИ **находится в социальном окружении, где ценят манеры и этикет**, совершите бросок с характеристикой Хитрость. При 10+ получите 3 очка запаса, при 7–9 получите 2. Вы теряете весь запас, если ваш ПИ уходит или социальные ограничения больше не действуют. Потратьте по очку запаса, чтобы ваш ПИ мог:

- скрыть свой проступок или проступок союзника: очистите 1 истощение;

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Биография

Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна _____

Почему вы стали бродягой?

- ☐ Хочу научиться жить без господина
- ☐ Ищу возможность для искупления
- ☐ Преследую врага, чтобы совершить возмездие
- ☐ Меня преследуют старые враги
- ☐ Свобода потребовалось мне, чтобы осуществить последнее желание господина

Что случилось с вашим господином?

- ☐ исчезновение
- ☐ несправедливое заключение
- ☐ предательство
- ☐ справедливое свержение
- ☐ убийство

Какой фракции помогли?
(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

Какой фракции навредили?
(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

- привлечь внимание к чьему-то проступку: нанесите 1 вред морали этому ПВ;
- обаять кого-нибудь: получите постоянный +1 во время разговора с целью, пока у вас есть очки запаса;
- продемонстрировать свою ценность: отметьте 1 ячейку престижа у фракции могущественного обитателя.

При провале местные правила этикета оказываются далёкими от ожиданий вашего ПИ: отметьте истощение, так как ваш ПИ совершает серьёзную и грубую ошибку.

Отлично подготовленный, своевольный и свободный изгнанник-ронин — это бывший воин и слуга какого-то господина из далёкой страны, ныне порвавший со своим хозяином и пришедший в Лес как свободная личность.

Ронин не только умелый боец, но и социальный персонаж, «слуга», привыкший разбираться в причудах двора, потребностях господ и правилах приличия. Он чувствует себя как дома и на поле боя, и в королевских залах.

Ронин по определению родом не из Леса. Он оставил прошлую жизнь после кончины своего господина, и один из вопросов биографии архетипа посвящён тому, что с ним случилось. То есть ронин является носителем иной культуры, традиций и идей, чем у обитателей Леса.

При этом ронин остаётся таким же обитателем, как и другие ПИ. У него те же основные мотивы и желания. И ронин, безусловно, прожил в Лесу достаточно, чтобы разбираться в том, что происходит, хотя ПВ, понимающие происхождение ронина и относящиеся к нему по-другому, могут вызывать серьёзные проблемы (если все за столом согласны с тем, что подобные проблемы могут присутствовать в игре).

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Выбрав ронина, игрок должен постараться избежать некоторых подводных камней, связанных с игрой за персонажа другой культуры. Не стоит использовать акцент, глупое непонимание обычных предметов и неверные грамматические конструкции. Ронин компетентен, способен и научился ориентироваться в Лесу. Варианты характера этого архетипа олицетворяют две разновидности бродячих ронинов Леса. Первый, «Выживший», вместе с друзьями попадает в крайне опасные ситуации, а затем выбирается из них. Для того, чтобы «Выживший» сработал, ПИ не обязательно бежать. Он просто должен помочь выбраться своим союзникам. Второй, «Пилигрим», связан с обучением. Он ищет новых интересных обитателей и пытается учиться у них — налаживает новые связи и, возможно, заведёт пару интересных знакомых!

В любом случае не стоит забывать о «поиске господина». Прошлое ронина определялось его отношением к хозяину. Он может бороться с прошлым, чтобы разорвать эту связь, или с радостью посвятить себя новому господину, но в любом случае такой конфликт создаст интересные сюжетные повороты для ронина.

Подробнее о ходах ронина

Когда ронин приносит клятву ***верности***, следует объявить определённую цель с конечным и чётким условием, при котором она будет выполнена. У цели «Защитить Хмельной корень» нет чётких условий, это может продолжаться бесконечно, но «Защитить Хмельной корень от предстоящей атаки взвода Красного Когтя» звучит вполне конкретно и ясно. «Нарушить клятву» можно в любой момент, но всем должно быть ясно, что ваш ПИ нарушил клятву и больше не станет её выполнять. Дурная слава и престиж, заработанные ронином за нарушение или выполнение клятвы, прибавляются к другой дурной славе или другому престижу, которые он может получить на пути к своей цели.

Чтобы принять ***правила войны***, противник должен быть «разумным» — если он в ярости или вряд ли вообще будет следовать каким-либо правилам, то запустить этот ход не получится. Если противник чувствует себя «обязанным» следовать какому-либо правилу, значит, он должен следовать ему и не может предпринимать никаких действий, противоречащих этому правилу.

Хорошее воспитание можно использовать в любой более-менее формальной или официальной обстановке, даже в таком необычном случае, как взаимодействие с гильдией воров, в которой принято множество замысловатых правил и иерархией. При любом использовании очков запаса нужно действительно описать, что произошло, какой промах ронин выявил или какого персонажа он очаровал (и как).

Ivan Smirnov (Order #395255.6)

Скиталец

Вы обаятельный бродяга-выживальщик, способный разговорами выйти из опасной ситуации и стравливающий между собой врагов, отвлекая их внимание от себя.

Вид

- кролик, лиса, мышь, опоссум, птица, другой

Поведение

- восторженное, задумчивое, озлобленное, спокойное

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- в лоскутах, грязный, дикий, неприметный
- набор для азартных игр, рваный плащ, счастливый талисман, украденный военный знак отличия

Характер выберите один

☐ **Делец:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ пытается провернуть аферу в опасных или серьёзных условиях.

☐ **Обжора:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ злоупотребляет выпивкой, едой или азартными играми.

Мотивы выберите два

☐ **Острые ощущения:** если ваш ПИ спасся от неминуемой смерти или ареста, происходит развитие.

☐ **Странствия:** при окончании путешествия к поляне происходит развитие.

☐ **Хаос:** при свержении тирана, злоупотребляющего влиянием ПИ, или при свержении жестокой власти происходит развитие.

☐ **Чистые лапы:** при достижении незаконной и преступной цели, если сохранена правдоподобная видимость невиновности, происходит развитие.

Связи

Подробнее об игровых эффектах связей см. на стр. 50.

- **Наблюдатель:** _____ удалось раскусить и обратить против меня одну из моих проделок. Как? Почему мы простили друг друга?
- **Семья:** после того как мы с _____ провернули значимое дело и украли нечто очень ценное у могущественной фракции, моя ошибка привела меня к тяжёлому положению. Но этот персонаж помог мне выбраться, и с тех пор мы близки.

0	Мощь
−1	Сноровка
0	Удача
+1	Хитрость
+2	Шарм

+1 к любой характеристике (до макс. +2)

Оружейные навыки

При создании выберите один оружейный навык

☐ Быстрый выстрел
☐ Импровизированное оружие
☐ Жестокий удар
☐ Стрельба по группе

Плутовские приёмы

Вскрытие замков, Ловкость рук

Снаряжение

Ценности на старте 9

Ivan Smirnov (Order #3552563)

Ходы скитальца выберите три

☐ Давай поиграем!

Если ваш ПИ **ведёт в игру на хитрость и ловкость, чтобы развязать кому-то язык**, совершите бросок с характеристикой Шарм. При успехе цель обронит важную или ценную информацию. При 7–9 ваш ПИ проигрывает, чтобы добиться цели: отметьте затрату. При провале противник окажется более умелым, чем вы рассчитывали: либо отметьте затрату и закругляйтесь, либо отметьте 3 затраты, чтобы цель начала говорить.

☐ Острый язык

Если ваш ПИ **использует неуверенность, сомнение или страх врага, чтобы отвлечь противника словами во время боя**, совершите бросок с характеристикой Хитрость. При успехе у вашего ПИ получается задеть цель — совершите любой доступный ему оружейный ход против врага, прибавив к результату +1, или ваш ПИ быстрым ударом нанесёт ему травму. При 7–9 ваш ПИ так достаёт врага, что тот не хочет даже его слушать, пока ситуация серьёзно не изменится, независимо от того, что сделает ваш ПИ. При провале ПИ злит врага, и тот резко атакует его, заставая врасплох.

☐ Песок из кармана

Ваш ПИ получает оружейный навык *сбивание с толку* (не входит в лимит оружейных навыков). Если ваш ПИ **бросает что-то, чтобы сбить с толку противника на близкой или личной дистанции**, совершите бросок с характеристикой Хитрость вместо Сноровки.

☐ Подстрекатель

Если ваш ПИ *обманывает ПВ*, заставляя его напасть на другого ПВ, то можете убрать один из вариантов, которые выбираются при 7–9, то есть цель не может выбрать этот вариант вместо того, чтобы сделать, что вам нужно.

☐ Приятный облик

Если ваш ПИ **подлизывается к ничего не подозревающему ПВ или иным образом пытается ему понравиться**, совершите бросок с характеристикой Шарм. При 10+ ваш ПИ получает 3 очка запаса, при 7–9 — 2. Потратьте по очку запаса, чтобы нейтрализовать подозрительность или агрессию ПВ по отношению к вашему ПИ либо кому-то ещё. При провале лесть вашего ПИ выглядит неестественной и цель будет за ним следить.

☐ Улыбка отчаяния

Если ваш ПИ *доверяется судьбе*, умоляя, упрашивая или унижаясь, совершите бросок с характеристикой Шарм вместо Удачи.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Биография

Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна _____

Почему вы стали бродягой?

- ☐ За мной охотится некто могущественный и высокопоставленный
- ☐ Не могу остаться с тем, кого действительно люблю
- ☐ Хочу свергнуть коррумпированных и опасных лидеров
- ☐ Меня мучает жажда странствий
- ☐ Я в бегах из-за собственной лжи

Кого вы оставили?

- ☐ босса
- ☐ лучшего друга
- ☐ любовь
- ☐ партнёра по преступлениям
- ☐ семью

Какой фракции помогли?
(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

Какой фракции навредили?
(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

Коварный, хитрый, обаятельный и общительный скиталец — это непревзойдённый мошенник, хитрец и плут, который добивается своего благодаря подвешенному языку и избегает неприятностей с помощью лжи.

Скиталец похож на авантюриста и вора. Это харизматичный болтун, который полагается на обман для выживания и получения выгоды. Из всего отряда он, скорее всего, будет находиться в первых рядах, если дело дойдёт до разговоров (и особенно обмана). Однако по ходу кампании скиталец может оказаться в затруднительном положении. Его ложь не приведёт к росту престижа у обманутой фракции, поэтому в какой-то момент скиталец, вероятно, должен будет выбрать фракцию, которую он не будет постоянно обманывать... если, конечно, не хочет быть на плохом счету у всех.

Как и все бродяги, скиталец лучше всего проявляет себя, если у него «золотое сердце». Если он будет без стыда обманывать всех и каждого, включая невинных и жертв угнетателей, то быстро перестанет вызывать симпатию. Установление границ того, как далеко скиталец готов зайти в своей лжи, является частью развития ПИ, и игрок, управляющий им, должен установить эту границу.

Характер «Делец» основывается на главном занятии скитальца (аферах), но усложняет его жизнь, заставляя выбирать таких обитателей, которых слишком опасно и совсем непросто обманывать. Это хороший выбор для ПИ, чьи желания превосходят возможности. А вот «Обжора» — это характер для задорного, добродушного и любящего наслаждения ПИ. Чрезмерность в любом пороке всегда ведёт к неприятностям, но скиталец, проматывающий богатства, всегда обзаводится одним-двумя друзьями, пока развлекается.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Хотя скиталец очень похож на трикстера, вряд ли он сможет соврать собратьям-бродягам. Он может пытаться время от времени, но у него нет подходящего для обмана ПИ хода, и всегда найдётся хотя бы один ПИ (его Наблюдатель), способный раскусить любую ложь. Выбирая скитальца, игрок должен учитывать, что товарищи его ПИ не похожи на тех, кого тот обычно пытается обвести вокруг пальца: их не так легко ввести в заблуждение, и, возможно, именно поэтому они для него достойные компаньоны.

Подробнее о ходах скитальца

Затраты, которые игрок отмечает при использовании ***давай поиграем!***, действуют как ставки, что делает ПИ, стараясь разговорить цель. Этот ход нужен не столько для победы в азартной игре, сколько — чтобы разговорить цель в пылу азарта.

Для применения ***боевого шарма*** необходимо знать о сомнениях, опасениях и страхах противника, поэтому этому ходу часто предшествует ход ***понять кого-то***. При 7–9 цель больше не слушает ПИ, и он не может разговорами ***убедить*** или ***обмануть*** её и точно не может снова применить к этой цели ***острый язык***.

При использовании ***подстрекателя*** нужно иметь в виду, что даже при результате 7–9 ВИ может решить, что ПВ попадается на уловку ПИ. Лучше всего убрать наиболее выгодный для ПВ вариант, чтобы он скорее просто повёлся на обман, чем выбрал другой, менее подходящий вариант из списка.

Приятный облик — своего рода социальная броня. Если у ПИ есть очки запаса, их можно потратить на смягчение провалов и результатов 7–9, чтобы ПИ мог продолжать ***обманывать*** и ***убеждать***.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Следопыт

Вы скрытный и способный на многое бродяга, хорошо знакомый с чащами между полянами, и предпочитаете дикую природу обществу других обитателей Леса.

Вид

- волк, кролик, лиса, мышь, птица, другой

Поведение

- благожелательное, вежливое, недоверчивое, сдержанное

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- естественный, неопрятный, в шрамах, практичный
- лесной амулет, лиственный плащ, трубка, украденное кольцо

+1	Мощь
+1	Сноровка
0	Удача
+1	Хитрость
–1	Шарм

+1 к любой характеристике (до макс. +2)

Оружейные навыки

При создании выберите один оружейный навык

- ☐ Жестокий удар
- ☐ Обезоруживание
- ☐ Пробитие
- ☐ Стрельба по группе

Плутовские приёмы

Незаметность и Подкрадывание

Снаряжение

Ценности на старте 9

Характер выберите один

- ☐ **Одиночка:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ в одиночку, без поддержки и помощи сталкивается с опасной ситуацией.
- ☐ **Циник:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ открыто и напрямую задаёт опасные вопросы об общепринятой «истине».

Мотивы выберите два

- ☐ **Защита:** выберите, кого опекает ваш ПИ. Ваш ПИ будет развиваться, если он защитит этого персонажа от серьёзной опасности или подопечный ПИ будет в безопасности какое-то время.
- ☐ **Месть:** назовите врага своего ПИ. Если наносится существенный вред этому врагу или его интересам, происходит развитие.
- ☐ **Открытие:** если ваш ПИ нашёл что-то новое и чудесное или обнаружил новые руины в лесах, происходит развитие.
- ☐ **Свобода:** при освобождении группы обитателей от угнетения происходит развитие.

Связи

Подробнее об игровых эффектах связей см. на стр. 50.

- **Защитник:** один мой поступок мог бы навлечь на меня гнев фракции Леса, если бы не помощь _____. Что это за поступок? Почему и зачем я оказался под защитой? Теперь у меня долг перед этим персонажем.
- **Наблюдатель:** как-то я стал жертвой хитрости, лжи или аферы _____ , но всё же я решил, что мы будем и дальше работать вместе. Почему?

Ivan Smirnov (Order #3552563)

Ходы следопыта выберите три

☐ Грязный боец

Выберите 2 из следующих оружейных навыков (не входят в лимит оружейных навыков): *жестокий удар, импровизированное оружие, обезоруживание, сбивание с толку, хитрый выстрел.*

☐ Тихие лапы

Ваш ПИ отлично умеет оказываться в опасных ситуациях и незаметно выходить из них. Если ваш ПИ пытается совершить *плутовской приём* Подкрадывание или Незаметность, то можете отметить 2 истощения, чтобы поменять провал на результат 7–9.

☐ Угрожающий вид

Если ваш ПИ **убеждает ПВ открытыми угрозами или с оружием в лапах**, то совершите бросок с характеристикой Мощь вместо Шарма.

☐ Ускользнуть

Если ваш ПИ **использует открывшуюся возможность, чтобы спастись из опасной ситуации**, совершите бросок с характеристикой Сноровка. При успехе ваш ПИ спасается. При 10+ выберите один вариант из следующих, при 7–9 выберите 2:

- при этой попытке ваш ПИ получает травму или истощение (на выбор ВИ);
- ваш ПИ оказывается в другой опасной ситуации;
- ваш ПИ оставляет позади нечто важное.

При провале ваш ПИ спасается, но с затратами (отметьте травму или истощение, на выбор ВИ) и оставляет за собой очевидные улики, по которым враги могут его выследить.

☐ Фуражир

Если ваш ПИ **путешествует через лес или заходит в него**, то до совершения ходов путешествия можете очистить на выбор:

- до 3 ячеек затрат;
- до 2 ячеек истощения;
- до 2 ячеек травмы.

☐ Яды и противоядия

Ваш ПИ отлично разбирается в лесных ядах и противоядиях. Если ваш ПИ **готовит яд**, отметьте затрату и выберите желаемый эффект: усыпление, ослабление, опьянение или умерщвление. Приготовленный им яд нужно выпить или вколоть: можно отравить своё оружие либо добавить в питьё или пищу цели. Если ваш ПИ **изучает яд или его эффекты для приготовления противоядия**, ВИ расскажет, какие специальные ингредиенты ему понадобятся. Вашему ПИ нужно будет добыть ингредиенты, вам отметить затрату, чтобы приготовить противоядие.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Биография

Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна _____

Кого вы оставили?

- ☐ командира
- ☐ лучшего друга
- ☐ никого — я потерял тех, кто был мне важен (отметьте дурную славу у ответственной за это фракции)
- ☐ семью
- ☐ ученика

Почему вы стали бродягой?

- ☐ Мне не нравится лицемерие общества
- ☐ Мне не доверяют другие обитатели
- ☐ Хочу странствовать по Лесу
- ☐ Хочу найти и спасти свою любовь
- ☐ Спасаюсь от войн

Какой фракции помогли?
(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

Какой фракции навредили?
(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

Опасный, скрытный, неукротимый и независимый следопыт — это опытный лесной бродяга, способный сражаться и выживать в самых опасных местах Леса.

Следопыт — опытный и умелый боец, но основной упор он делает на скрытность, нападение из тени, уход из опасных ситуаций и т. д. ПИ может показать себя и непосредственно бою, но, скорее всего, это наименее предпочтительный для него вариант разрешения конфликта.

В душе следопыт немного более одинок, чем остальные бродяги, но жизнь с отрядом привлекает его. Товарищество, командная работа, возможность разделить заботы нравятся ему. Можно изобразить его ворчливым и отстранённым, но пока он ПИ, он часть отряда.

Варианты характера («Одиночка» и «Циник») указывают на асоциальное поведение ПИ. «Одиночка» явно показывает его склонность самостоятельно решать проблемы, что, скорее всего, приведёт к неприятностям. Но здесь речь идёт о конкретных ситуациях, а не о том, чтобы покинуть отряд и отправиться на другую поляну. «Циник» говорит о желании следопыта говорить правду власть имущим, подвергать сомнению постулаты фракций и сильных мира сего... что навлечёт гнев этих самых властей.

ПИ должен опираться на свои связи и своих товарищей-бродяг. Мотивы и характер ПИ могут завести его в неприятные ситуации, кажущиеся на первый взгляд личными. Но игрокам и ВИ нужно понимать, что конфликты всегда интереснее, если в них участвуют другие ПИ, даже если они лишь спасают своего товарища!

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Подробнее о ходах следопыта

Навыки ***грязного бойца*** не засчитываются в лимит навыков, которое можно получить благодаря развитию (7 навыков).

Используя ***тихие лапы***, нужно помнить, что при результате 7–9 ПИ может применить ***плутовской приём***, либо отметить третье истощение вместо этого.

При использовании ***угрожающего вида*** запугивание должно быть правдоподобным. Если, например, ПИ привязан к стулу, его угрозе никто не поверит.

Чтобы ***ускользнуть***, ПИ нужна возможность сбежать, поэтому ему, скорее всего, придётся сначала предпринять какое-то действие, чтобы создать такое условие. Если ПИ окажется в другой опасной ситуации, ВИ опишет, чем новая ситуация отличается от той, которую ПИ только что избежал. Если ПИ оставил что-то важное, ВИ решает, что именно.

При использовании ***фуражира*** выбрать, какую шкалу будет очищать игрок, нужно до трат за перемещение по лесу.

Для изготовления ***ядов и противоядий*** ПИ нужно время и место. Если ПИ травит кого-то, яд действует не сразу: чем сильнее выбранный эффект, тем больше времени требуется, чтобы он подействовал, а на действие смертельных ядов нужен день или два. Противоядия также не сразу могут полностью излечить отравление, и чем сильнее яд, тем дольше будет этот процесс.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Судья

Вы сильный и упрямый бродяга, что-то среднее между наёмником и защитником, слишком легко принимающий ту или иную сторону в конфликтах фракций.

Вид

- барсук, кролик, лиса, мышь, птица, другой

Поведение

- бесцеремонное, откровенное, открытое, угрожающее

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- большой, покрытый шрамами, старый, ухоженный
- выцветшие военные знаки отличия, повязка на глазу, заштопанная одежда, потускневший медальон

Характер выберите один

- ☐ **Защитник:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ подвергает себя опасности, защищая кого-то от несправедливости или страшной угрозы.
- ☐ **Каратель:** очистите шкалу истощения, если ваш ПИ в лицо говорит могущественному или опасному злодею, что покарает его.

Мотивы выберите два

- ☐ **Верность:** ваш ПИ верен какому-то персонажу. При выполнении приказа этого персонажа с большими затратами для ПИ происходит развитие.
- ☐ **Защита:** выберите, кого опекает ваш ПИ. Ваш ПИ будет развиваться, если он защитит этого персонажа от серьёзной опасности или подопечный ПИ будет в безопасности какое-то время.
- ☐ **Принципы:** при воплощении собственных моральных принципов с большими затратами для себя или союзников происходит развитие.
- ☐ **Справедливость:** если ваш ПИ добился справедливости для пострадавшего от могущественного или богатого персонажа, происходит развитие.

Связи

Подробнее об игровых эффектах связей см. на стр. 50.

- **Защитник:** как-то в бою я уберёг _____ от смертельного удара и сделаю это снова, если надо. Почему?
- **Партнёр:** _____ и я вместе помогли фракции захватить поляну, на равных участвуя в этом.

+2	Мощь
0	Сноровка
–1	Удача
0	Хитрость
+1	Шарм

+1 к любой характеристике (до макс. +2)

Оружейные навыки

При создании выберите один оружейный навык

- ☐ Нападение на группу
- ☐ Обезоруживание
- ☐ Парирование
- ☐ Пробитие

Плутовские приёмы

Один любой плутовской приём (см. стр. 75)

Снаряжение

Ценности на старте 10

Ivan Smirnov (Order #3952563)

Ходы судьи выберите три

☐ Здоровяк

К характеристике Мощь добавляется +1 (до макс. +3).

☐ Ломать-крушить

Если ваш ПИ **пробивается через окружение, чтобы добраться до кого-то или чего-то**, совершите бросок с характеристикой Мощь. При успехе ваш ПИ добирается до цели. При 10+ выберите 1 вариант из следующих, при 7–9 — два:

- ваш ПИ понравился: отметьте 1 травму;
- ваш ПИ сломал что-то важное на месте действия;
- ваш ПИ повредил или потерял предмет снаряжения (на выбор ВИ).

При провале ПИ прокладывает себе путь, но оказывается абсолютно беззащитным.

☐ Сильный выстрел

Если ваш ПИ **стреляет в кого-то** из лука, отметьте износ у лука, чтобы совершить бросок с характеристикой Мощь. При успехе отметьте истощение, чтобы нанести 1 дополнительную травму. Отметьте истощение снова, чтобы игнорировать при этом выстреле доспехи врага (игрок, управляющий врагом, не может отметить износ вместо травмы).

☐ Стойкий

Получите 1 дополнительную ячейку травмы. По прошествии времени или после путешествия на новую поляну вашего ПИ вы можете автоматически очистить 2 ячейки травмы.

☐ Страж

Если ваш ПИ **защищает кого-то или что-то от непосредственной угрозы, исходящей от ПВ или окружения**, совершите бросок с характеристикой Мощь. При успехе то, что было под защитой вашего ПИ, остаётся целым, и вы выбираете один вариант из следующих. При 7–9 вы понесёте затраты: либо ваш ПИ будет уязвим перед опасностью, либо ситуация станет напряжённее:

- ваш ПИ привлекает внимание источника угрозы, и он теперь нацелен на него;
- источник угрозы становится уязвимым: ваш ПИ получает временный +1 при ответном ударе;
- ваш ПИ отбрасывает источник угрозы, он и тот, кого он защищает, могут бежать или перемещаться.

При провале ваш ПИ принимает на себя весь удар, предназначенный тому, кого он защищал, и оказывается там, где было нужно источнику угрозы.

☐ У кого палка больше

Если ПИ **хочет с помощью слов остановить спор или насилие между другими персонажами**, совершите бросок с характеристикой Шарм. При успехе эти персонажи должны на выбор получить 2 истощения или на время остановиться. При 10+ ваш ПИ получает постоянный +1 при мирном разрешении этого конфликта. При провале ПВ обращают свой гнев на вашего ПИ, а ПИ получают против вашего ПИ постоянный +1 в течение всей сцены.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Биография

Где ваш дом?

- ☐ Лес
- ☐ далёкие земли
- ☐ поляна _____

Почему вы стали бродягой?

- ☐ За мной охотится некто могущественный и высокопоставленный
- ☐ Хочу исправить прошлый проступок
- ☐ Хочу бороться с несправедливостью
- ☐ Должен вернуть себе доброе имя
- ☐ Меня изгнали с большинства полян

Кого вы оставили?

- ☐ командира
- ☐ любовь
- ☐ подопечного
- ☐ семью
- ☐ товарища и друга

Какой фракции помогли?
(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

Какой фракции навредили?
(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

Справедливый, могучий, верный и надёжный судья — это способный воин и защитник, вмешивающийся в конфликты на той или иной стороне, защищающий невинных и наказывающий преступников.

Судья — один из самых компетентных бойцов среди собратьев-бродяг, ведущий себя как странствующий рыцарь. Боевое мастерство он ставит на службу не определённой цели, а коллективному чувству справедливости.

Разные силы и влиятельные личности, скорее всего, захотят привлечь его на свою сторону. В конце концов, он один из лучших воинов, способных встать под их знамёна! Ключевым вопросом для судьи всегда будет: «На чьей стороне вы сражаетесь?». Он может защищать невинных от тиранов, а может выбрать сторону, которая, по его мнению, лучше всего наладит мирную жизнь.

Варианты характера («Защитник» и «Каратель») позволяют раскрыть судью с двух сторон: как защитника, оберегающего подопечных от зла, или как мстителя, вершащего правосудие над злодеями. Оба этих варианта потребуют наличия опасных и могущественных врагов, так что ПИ должен искать тех, кто желает навредить другим обитателям (либо для того, чтобы судить первых, либо для того, чтобы защитить вторых).

ПИ надо самому искать причины, за которые сражаться. Он умелый боец, но если он будет дожидаться, пока сражения найдут его, то может прождать слишком долго. Игрок может использовать и мирные навыки вроде *у кого палка больше*, чтобы избежать сражения: несмотря на навыки ПИ, физический конфликт почти всегда приводит к новым проблемам.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Подробнее о ходах судьи

Для запуска хода ***ломать-крушить*** у ПИ должна быть цель. «Вы сломали что-то важное на месте действия» означает, что ПИ сломал то, что не хотел (ВИ опишет, что именно). «Вы повредили или потеряли часть снаряжения (на выбор ВИ)» означает, что ВИ выбирает, повредит или потеряет ПИ снаряжение, но не оба условия одновременно. Количество повреждений (в виде износа), которые получает снаряжение, зависит от того, где находится ПИ и что он разбивает (по умолчанию 1 износ).

При совершении ***сильного выстрела*** игрок отмечает 2 истощения: одно — чтобы пробить доспехи врага, а другое — чтобы нанести дополнительную травму.

Упомянутое в описании ***стойкого*** «путешествие на новую поляну» включает в себя как путь по тропе, так и через лес.

Условием хода ***страж*** является «защита кого-то», это означает, что ПИ должен активно пытаться оградить кого-то от вреда, вызванного непосредственной опасностью, то есть не потенциального вреда, не будущего, а вреда, который угрожает прямо здесь и сейчас. «Привлечь внимание источника угрозы» означает, что, если угроза злонамеренная, она представляет опасность скорее для ПИ, чем для защищаемого. «Отбросив источник угрозы», ПИ создаёт возможность, благодаря которой он и его подопечный избавляются от непосредственной угрозы и могут попытаться переместиться в безопасное место.

При использовании ***у кого палка больше*** каждая сторона конфликта должна сделать выбор: отметить 2 истощения и продолжать или на время остановиться. Если одна сторона продолжает, а другая останавливается, сторона, которая продолжает, должна отметить 2 истощения, но получает право сделать первый ход в продолжающемся конфликте, и после этого сторона, которая решила остановиться, может действовать как обычно. «Остановиться на время» означает, что ПИ должен перестать конфликтовать примерно до конца этой сцены, но может продолжить позже. Постоянный бонус +1 при мирном разрешении этого конфликта также действует только до конца сцены (дольше на усмотрение ВИ).

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

7 Развитие и снаряжение

Ivan Smirnov (Order #38525543)

В начале кампании НРИ «Корни» отряд бродяг уже состоит из компетентных и умелых персонажей игроков (ПИ). Это сборище авантюристов, наёмников, преступников и (возможно) героев, которые всегда готовы на подвиги, в отличие от обычных лесных обитателей. Но бродяги будут неизбежно совершенствоваться и меняться на пути к своим целям, выполняя задания и занимаясь разнообразными делами по всему Лесу.

Эта глава посвящена двум важным аспектам изменений: развитию и снаряжению. Выполняя задания, бродяги получают возможности развития, напрямую улучшающие их способности. А заработанные деньги или найденные ценные предметы они тратят на приобретение лучшего снаряжения, позволяющего ещё больше увеличить их возможности. В этой главе описаны все правила подобных изменений.

Кроме того, здесь приведены дополнительные правила изменения ПИ в соответствии с переменами в его мотивах или характере, правила создания нового ПИ, а также список готового снаряжения, которое можно использовать во время игры.

Развитие

«Развитие» в НРИ «Корни» — это награда ПИ за следование своим мотивам (подробнее о мотивах см. стр. 49).

Получение развития

ПИ может заработать одну возможность развития на каждой игровой сессии за каждый реализованный им мотив. Это означает, что во время каждой встречи ПИ может получить не больше двух возможностей развития — по одному за каждый мотив. ПИ не могут за одну сессию получить больше одной возможности развития за каждый свой мотив.

Условия реализации мотивов описаны на бланках персонажей в разделе «Мотивы». Хотя у каждого архетипа свой набор мотивов, они выбираются из одного общего списка.

ПИ развивается сразу после реализации условий мотива. В конце каждой встречи ведущий игры (ВИ) и игроки должны проверять, не реализовал ли кто-нибудь условие мотива, не заметив этого. Если такое произошло, ПИ может развиться в конце встречи (если ещё не развивался за этот мотив).

Далее описаны все мотивы с подробностями и пояснениями:

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Амбиция

При увеличении репутации ПИ у любой фракции происходит развитие.

Репутация ПИ — это число, а не просто отмеченные ячейки престижа, то есть должно увеличиться фактическое значение репутации. ПИ развивается каждый раз, когда его репутация у любой фракции увеличивается (но только один раз за игровую сессию). Считается любое увеличение репутации, как с –3 на –2, так и с +2 на +3.

Бесчестье

При снижении репутации ПИ у какой-либо фракции происходит развитие.

Репутация ПИ — это число, а не просто отмеченные ячейки дурной славы, то есть должно снижаться фактическое значение репутации. ПИ развивается каждый раз, когда его репутация у любой фракции снижается (но опять-таки только один раз за встречу). Считается любое увеличение репутации, как с +3 на +2, так и с –3 на –2.

Верность

ПИ верен какому-то персонажу. При выполнении приказа этого персонажа с большими затратами для ПИ происходит развитие.

Игрок может выбрать любого персонажа, придуманного с нуля персонажа ведущего (ПВ), или другого ПИ. Если выбирается ПВ, нужно обязательно продумать, каким образом ПИ будет получать от него приказы. Если, например, ПВ останется на месте, а ПИ будет путешествовать, ПИ всё равно сможет получать приказы через письма. «С большими затратами для себя» означает, что ПИ подвергается большому риску или страдает от серьёзных последствий, выполняя эти приказы. Если ПИ выполняет приказы без сложностей, ничем не рискуя и ничего не теряя, значит, его действия не соответствуют условиям мотива.

Жадность

При получении солидной награды или сокровища происходит развитие.

«Солидную награду или сокровище» можно получить откуда угодно, но это должна быть действительно КУЧА денег. Сумма может быть относительной — «солидная награда» для бедного ПИ не обязательна такая же, как для богатого, но в среднем имеет ценность 5 или больше.

Защита

Игрок выбирает, кого опекает ПИ. ПИ будет развиваться, если он защитит этого персонажа от серьёзной опасности или подопечный будет в безопасности какое-то время.

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Игрок может выбрать любого персонажа, придуманного с нуля ПВ, или другого ПИ. Если выбирается ПВ, нужно обязательно учесть, что тот будет путешествовать с ПИ, либо понимать, что вряд ли ПИ получит развитие благодаря этому мотиву, пока не пройдёт время или ПИ не окажется на поляне своего подопечного. «Защитить этого персонажа от серьёзной опасности» означает, что ПИ либо предотвратил причинение ему вреда, либо спас его от худшей участи. «Или подопечный будет в безопасности какое-то время» означает, что ПИ разовьётся, если «прошло время» и война перешла на новый уровень, а его подопечный в большей или меньшей безопасности.

Месть

Игрок называет врага своего ПИ. Если наносится существенный вред этому врагу или его интересам, происходит развитие.

Игрок может выбрать любого ПВ, даже придуманного с нуля. ПИ лучше не выбирать. Это должен быть сильный враг, настоящий противник, способный снова и снова досаждать ПИ. Если игрок выбирает кого-либо, от кого легко избавиться, то этот мотив быстро потеряет свою актуальность. Размер «существенного вреда» остаётся на усмотрение ВИ и игроков, причём решающее слово за ВИ.

Острые ощущения

Если ПИ спасся от неминуемой смерти или ареста, происходит развитие.

«Неминуемая смерть или арест» в данном случае является сильным преувеличением «тяжёлого положения»: очевидно, что если бы смерть была действительно неминуемой, ПИ её бы не избежал! К таким случаям нужно отнести спасение от опасностей, которых, казалось бы, невозможно преодолеть.

Открытие

Если ПИ нашёл что-то новое и чудесное или обнаружил новые руины в лесах, происходит развитие.

И «что-то новое и чудесное», и «руины» находятся «в лесах», то есть этот мотив предназначен для ПИ, заинтересованных в исследовании чащоб. Новые руины — это те, в которых именно ПИ ещё не бывал. Что-то новое и чудесное должно быть чем-то впечатляющим, удивительным, захватывающим или особенным, что ПИ нашёл в лесах. Это должна быть какая-то находка, рассказ о которой вызовет восторженное внимание других.

Преступление

Если ПИ добыл нечто ценное преступным путём или провернул нелегальную сделку несмотря на крайне неблагоприятные обстоятельства, происходит развитие.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Чтобы развиться на основе этого мотива, есть два возможных условия: «добыть нечто ценное преступным путём» или «провернуть нелегальную сделку несмотря на крайне неблагоприятные обстоятельства». Определение «нечто ценное» зависит от конкретных обстоятельств, но это всегда должно быть что-то либо стоящее необычайно много денег, либо невероятно ценное по своей сути, например, дорогущий уникальный драгоценный камень либо, соответственно, самоцвет, определяющий следующего правителя Династий. «Провернуть сделку» не значит, что всё должно пройти гладко — это означает лишь, что ПИ более или менее продвинулся к желаемой цели. Определяя, что можно считать «крайне неблагоприятными обстоятельствами», оценивают, насколько впечатляющим может быть сюжет — история об обманутом стражнике вряд ли кого-то заинтересует, а вот ограбление особняка местного губернатора может впечатлить.

Принципы

При воплощении собственных моральных принципов с большими затратами для себя или союзников происходит развитие.

«Моральные принципы» должны быть достойными — никаких «можно красть у кого угодно и когда угодно!». Выбирая этот мотив, игрок обозначает, что у его ПИ есть значимые идеалы, кодекс поведения, который имеет для него значение. Не обязательно описывать все аспекты его принципов, но при создании персонажа игрок должен иметь представление о каком-то ключевом идеале, который важен для его ПИ: например, «Насилие никогда не оправдано», «Бедные заслу-

Ivan Smirnov (Order #3952563)

живают столько помощи, сколько мы можем дать», «Демократия — единственный справедливый способ правления». «Выразить или воплотить собственные моральные принципы с большими затратами для себя или союзников» можно, если принципы ПИ были продиктованы его действиями и за эти действия ПИ и его друзья заплатили серьёзную цену.

Свобода

При освобождении группы обитателей от угнетения происходит развитие.

Не обязательно «освобождать группу обитателей» «навсегда», но так должно казаться в момент спасения. «Угнетение» может принимать различные формы, но оно должно быть настоящим и угнетённые обитатели должны точно осознавать своё угнетение.

Справедливость

Если ПИ добился справедливости для пострадавшего от могущественного или богатого персонажа, происходит развитие.

Определение «справедливости» сильно зависит от конкретной ситуации и должно обсуждаться между ВИ и игроками. При необходимости решающее слово остаётся за ВИ. Жертва может «пострадать от могущественного или богатого персонажа», если ей был нанесён реальный вред, а виновник обладает большей властью, будь то де-факто или де-юре.

Странствия

При окончании путешествия к поляне происходит развитие.

Один из самых простых мотивов: ПИ развивается каждый раз, когда прибывает на новую поляну. Развитие происходит не в начале пути, а по прибытии.

Хаос

При свержении тирана, злоупотребляющего влиянием ПИ, или при свержении жестокой власти происходит развитие.

«Свергнуть» — значит победить и хотя бы временно отстранить от власти какого-то персонажа или некую силу. Кто или что считается «злоупотребляющим влиянием ПИ или опасной жестокой властью» — это вопрос обсуждения между игроками и ВИ, но решающее слово остаётся за ВИ.

Чистые лапы

При достижении незаконной и преступной цели с сохранением правдоподобной видимости невиновности происходит развитие.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

«Незаконная и преступная цель» должна быть целью, которую не одобрят любые местные силы правопорядка. «Правдоподобная видимость невиновности» означает, что, по большому счёту, у большинства обитателей, осведомлённых о преступлении, не будет причин обвинять ПИ. Они могут что-то подозревать, но у них точно не будет доказательств.

Выбор развития

Если ПИ развивается благодаря своему мотиву, игрок может сразу же выбрать один вариант из следующего списка, одинакового для всех ПИ.

Если выбранный вариант каким-то образом меняет мир игры (например, игрок выбирает ход *набор инструментов* из бланка персонажа ремесленника, и ПИ получает новый физический набор инструментов), то ВИ вместе с игроком придумывают, как логично и быстро ввести этот новый элемент. Если игрок выбрал *набор инструментов* в разгар сражения, то вряд ли на ПИ вдруг свалится коробка, но если выбор был сделан после окончания боя, возможно, ПИ получит такой набор как трофей или его с благодарностью предоставит спасённый обитатель.

Варианты развития

Если ПИ развивается, следуя своему мотиву, игрок выбирает один из вариантов:

- добавить +1 к характеристике (макс. +2);
- добавить новый ход с бланка самого персонажа (макс. 5);
- добавить новый ход с бланка другого персонажа (макс. 2);
- добавить 2 новых оружейных навыка (макс. 7);
- добавить 2 новых *плутовских приёма* (макс. 6);
- добавить одну ячейку на любую шкалу вреда (макс. 6 на каждой шкале);
- добавить 2 новые связи (макс. 6).

Добавить +1 к характеристике (макс. +2)

Игрок добавляет +1 к значению одной из характеристик ПИ! Таким развитием нельзя повысить характеристику выше +2, но при выборе некоторых ходов архетипов есть возможность увеличить это значение до +3.

Добавить новый ход с бланка самого персонажа (макс. 5)

Игрок отмечает ещё один ход на бланке собственного персонажа! Большинство архетипов начинают уже с тремя ходами, поэтому воспользоваться этим вариантом развития можно всего дважды.

Добавить новый ход с бланка другого персонажа (макс. 2)

У игрока есть возможность добавить любой ход с бланков других ПИ. Их довольно много, так что если у игрока нет конкретных задач, можно восполь-

Ivan Smirnov (Order #3952256)

зоваться советами других игроков и ВИ или повнимательнее просмотреть бланки персонажей. Такой вариант развития можно применить всего дважды, чтобы получить 2 хода с бланков других персонажей.

Добавить 2 новых оружейных навыка (макс. 7)

Игрок отмечает два новых оружейных навыка! Игроку нужно поразмыслить, как его ПИ их освоил: с помощью учителя или постоянно практикуясь? В лимит оружейных навыков (7) входят навыки, с которыми ПИ начинает игру, но НЕ входят те, которые можно получить благодаря ходу с бланка персонажа.

Добавить 2 новых плутовских приёма (макс. 6)

Игрок отмечает два новых *плутовских приёма*! Чтобы ПИ выполнил *плутовской приём,* игрок, управляющий им, совершает бросок с характеристикой Сноровка (по умолчанию) вместо *доверия судьбе* и броска с характеристикой Удача. Ход *плутовской приём* гораздо безопаснее и более предсказуем, чем *доверие судьбе*. Как и в случае с оружейными навыками, игроку следует придумать, как его ПИ освоил эти умения. В лимит *плутовских приёмов* (6) входят те, с которыми начинается игра, но НЕ входят те, которые можно получить благодаря ходам с бланка персонажа.

Добавить одну ячейку на любую шкалу вреда (макс. 6 на каждой шкале)

Игрок увеличивает шкалу вреда ПИ: запас энергии больше (истощение), карманы глубже (затраты) или его ПИ крепче (травмы)! Каждую шкалу можно увеличить только до 6 ячеек, и при этом можно увеличить до максимума все 3 шкалы. В лимит не входят дополнительные ячейки, которые можно получить благодаря ходу *глубокие карманы* (см. стр.152).

Добавить 2 новые связи (макс. 6)

Игрок выбирает две новые связи по игровому эффекту, например Защитник или Наблюдатель (полный список связей см. на стр. 51). Этот вариант развития, в основном, предназначен для больших отрядов, ПИ которых можно связать со своим ПИ, или если связь с другим ПИ углубилась настолько, что для её обозначения требуется еще один игровой эффект.

Изменение персонажа

В ходе длительной игры ПИ станет другим. Он будет менять свои убеждения и подходы, пересматривать старые отношения и заводить новые. Этого следует ожидать, и к этому нужно стремиться, ведь за изменениями ПИ интересно следить!

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Для отслеживания изменений ПИ во время игры существует ход игровой сессии (подробнее см. стр. 131). Вот полное описание этого хода:

Когда игровая сессия заканчивается, игроки по очереди могут выбрать и обновить или изменить один элемент своего архетипа. Они по желанию могут выбрать один из следующих вариантов:

- заменить один из мотивов новым с бланка любого ПИ;
- заменить характер на новый с бланка любого ПИ;
- заменить связь (как тип, так и объект) на новую с бланка любого ПИ.

Этот ход позволяет сказать в конце любой игровой сессии: «Вот как я изменился!» С помощью этого хода можно: выбрать новый мотив ПИ и тем самым показать, что ПИ будет придерживаться нового плана действий; заменить характер ПИ на новый и тем самым показать серьёзные изменения его сути; изменить отношения ПИ с другими ПИ, изменив игровые эффекты одной связи на другую.

Благодаря этому ходу у игрока есть возможность соотнести своё понимание персонажа с тем, что написано на бланке персонажа, показать другим игрокам и ВИ, что важно для его ПИ эмоционально и в плане игры.

Если игрок меняет несколько элементов персонажа за раз, он должен это пояснить: не исключено, что какое-то серьёзное потрясение может одновременно изменить и мотивы и характер, но такое должно происходить далеко не всегда, и все за столом должны быть согласны с изменениями и понимать, почему они происходят.

Однако если игрок хочет внести ещё более масштабные изменения в своего персонажа, то...

Изменение архетипа

Может наступить момент, когда игрок поймёт, что его архетип больше не подходит его персонажу. И тогда, возможно, будет правильным сменить архетип.

По большей части, рамки архетипов в НРИ «Корни» довольно гибкие. Игрок может выбирать ходы, характеры и мотивы других архетипов, может менять свои характеристики и шкалы вреда, даже осваивать новые плутовские приёмы и оружейные навыки. Если ПИ — судья, то игрок, управляющий им, может воспользоваться большей частью возможностей других архетипов, если захочет, чтобы его ПИ развился в выбранном направлении. Так что архетип не обязательно менять для изменения ПИ.

Если, однако, игрок чувствует, что его персонаж изменился, он должен обсудить это со всеми играющими, поставив их в известность. Если ВИ и остальные не

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

против, игрок может сменить архетип, выполнив следующие шаги в конце игровой сессии или во время большого сюжетного скачка.

- **Отличия:** можно выбрать другие варианты на бланке нового персонажа, если он применим. Игрок должен объяснить, как и почему изменилось описание ПИ.
- **Биография:** биография ПИ остаётся прежней; не нужно её менять.
- **Характеристики:** в общем остаются неизменными. При желании игрок может понизить на единицу самую низкую характеристику нового архетипа, чтобы повысить на единицу самую высокую. Но нельзя сделать характеристику больше, чем +2 или меньше –2. *Пример: при переходе на архетип судьи высшей характеристикой нового архетипа оказывается Мощь, а низшей — Удача. Можно уменьшить Удачу ПИ на –1, чтобы увеличить его Мощь на +1.*
- **Характер и мотивы:** игрок меняет характер ПИ на один из нового архетипа и оба его мотива на два новых.
- **Связи:** игрок меняет две связи ПИ на связи нового архетипа и объясняет причины, почему его ПИ видит тех, с кем связался, в новом свете.
- **Репутация:** репутация, престиж и дурная слава ПИ остаются неизменными.
- **Ходы:** можно поменять ходы старого архетипа на ходы нового (1 к 1). ПИ не получает новых ходов — их общее количество остаётся прежним. Более того, общее количество ходов должно соответствовать обычным ограничениям развития, поэтому можно выбрать 5 ходов нового архетипа и всего 2 хода других архетипов. Игрок должен объяснить, почему навыки ПИ стали другими и какие изменения его к этому привели.
- **Снаряжение:** снаряжение остаётся прежним.
- **Шкалы вреда:** шкалы вреда остаются прежними.
- **Плутовские приёмы:** можно поменять один плутовской приём на тот, который есть у нового архетипа на старте. Остальные приёмы остаются прежними.
- **Оружейные навыки:** можно поменять один оружейный навык на тот, который есть у нового архетипа на старте. Остальные приёмы остаются прежними.

Сложные или непонятные вопросы решаются с ВИ и игроками. Исключения вполне допустимы, если все согласны с ними и они соответствуют миру игры.

В целом степень, до которой можно развивать и продвигать ПИ, делает изменение его архетипа необходимым только в самых крайних случаях — в большинстве случаев у игрока есть возможность развивать своего ПИ, как захочется!

Создание нового персонажа

Иногда история ПИ подходит к концу. Возможно, он хочет остепениться и перестать бродить по Лесу, а может, ему предложили ответственную должность в какой-нибудь фракции, и он планирует окончательно к ней присоединиться, отказавшись от независимости; или его настиг героический, но безвременный конец под градом стрел. А может быть, игрок просто готов сменить персонажа!

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

В подобных случаях надо создать нового ПИ. Далее приведены рекомендации, шаги и советы как, это сделать.

Старое — долой!

Во-первых, если старый ПИ ещё жив, он становится ПВ. ВИ и игрок должны договориться об обстоятельствах жизни этого ПВ и его общих мотивах, целях и отношении к жизни после отхода от дел.

ПИ может уйти на покой и совсем покинуть сюжет — он уйдёт из Леса в путешествие по миру или уединится в собственном тихом укромном уголке в чащах. Если игрок хочет, чтобы его ПИ исчез из истории, не становился ПВ и не влиял на события, он должен сообщить об этом ВИ, когда ПИ отходит от дел.

В противном случае ПИ, скорее всего, станет ПВ. Бродяга, который оседает на новом месте, все ещё живёт там и может стать союзником, который готов дать отряду пищу, кров и передышку... но будет подвержен тем же переменам общей борьбы за Лес. Бродяга, присоединившийся к фракции, может быть так же благороден или властолюбив, как и любой другой представитель фракции, предпринимая действия как в пользу, так и против бродяг.

Если игрок соглашается с тем, что его ПИ становится ПВ Леса, то ВИ обязан изобразить этого ПВ честно, в соответствии с его характером и мотивами, как и в случае с любым другим ПВ. ВИ не обязан консультироваться с игроком, когда берёт на себя управление его бывшим персонажем. Бывший ПИ может измениться и стать другим персонажем, если это соответствует миру игры и согласуется с замыслами, принципами и ходами ВИ (подробнее см. стр. 200).

Другими словами, если игрок точно не хочет, чтобы его ПИ стал тем, кого он не выбрал бы, то ПИ должен уйти на покой далеко за пределы разворачивающейся в Лесу истории. Если игрок согласен, чтобы его ПИ стал ПВ, продолжающим активно действовать в Лесу, то он даёт ВИ возможность изобразить того интересным, сложным и разнообразным, как и любого другого хорошего ПВ.

Все бродяги, связи которых указывали на персонажа, отошедшего от дел/ушедшего/погибшего, могут включить в эти связи других ПИ отряда, в том числе и нового.

Новое — в дом

Затем игрок создаёт совершенно нового ПИ! Ему следует выбрать новый архетип, как если бы он создавал ПИ с нуля, по-прежнему избегая повторения архетипов других ПИ отряда. Игрок заполняет бланк как обычно, но со следующими изменениями:

- Составляя биографию нового ПИ, нужно подумать о том, где он находился во время событий игры. Что он думает о действиях отряда? И поскольку новый ПИ присоединяется к отряду, игрок должен обязательно придумать, почему его ПИ хочет сделать это именно сейчас.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

- Связи заполняются как обычно. Связи старого ПИ можно перенести на нового ПИ и даже изменить тип связи по усмотрению ВИ. Игрок должен подумать, откуда новый ПИ знает членов отряда, почему он хочет присоединиться именно сейчас и почему они его принимают.
- Ходы, характеристики и снаряжение выбирают как обычно. По усмотрению ВИ, новый ПИ может на старте получить одну или две возможности развития, а также 4 дополнительных ценности, которые можно потратить на снаряжение. В основном, так происходит, если другие ПИ уже много развивались или значительно улучшили своё снаряжение.
- Наконец, игроку нужно придумать историю о том, как новый ПИ присоединяется к отряду. Это лучше описать как событие, тянувшееся некоторое время, а не как подробную сцену. На основные вопросы такой сцены («Присоединится ли новый ПИ к отряду? Примет ли отряд нового ПИ как одного из своих?») уже есть ответ. Да, новый ПИ присоединится к отряду, и да, группа примет его как одного из своих (более или менее). Нужно убедиться, что все одинаково понимают обстоятельства этого события и то, как ПИ узнали или услышали друг о друге, и только потом начинать игру!

Снаряжение

Снаряжение является важной частью НРИ «Корни». ПИ очень умел, но тому, у кого плохое снаряжение, придётся нелегко, независимо от его навыков. На протяжении всей игры ПИ будут доводить до предела своё снаряжение, а затем тратить ресурсы на его ремонт или покупку нового. Они будут красть примечательные или ценные предметы на замену тех, которые есть у них. Они будут спорить о том, что лучше: использовать двойные кинжалы или один большой меч.

При этом важно сразу отметить, что снаряжение — далеко не всё и не всегда является показателем компетентности. У ПИ может быть лучшее или худшее снаряжение, но большинство ситуаций не сможет разрешить никакой предмет. ПИ с эпическим мечом Йорика Громокрыла, легенды Крылатых династий, всё равно будет тяжело противостоять целому взводу солдат, и если ПИ не поддерживает хорошую репутацию у Династий, именно это в один прекрасный день станет его проблемой.

Поэтому, хотя ПИ и будут уделять время снаряжению, оно не должно становиться единственным смыслом игры. Это часть общей истории Леса, но не главная цель.

Немного о снаряжении были рассказано ранее, в разделе о создании персонажей на стр. 58. Здесь описаны правила, объединённые вместе с остальными.

Что такое снаряжение?

Когда в НРИ «Корни» говорится о снаряжении имеются в виду важные, большие, уникальные и незаменимые предметы. Меч или лук ПИ — это предметы

Ivan Smirnov (Order #395255.6)

снаряжения. Его доспехи — часть снаряжения, как и щит. Стрелы не являются снаряжением... если только это не особые стрелы. Отмычка не является снаряжением, и её лучше получить через шкалу затрат... если только это не особо эффективная и крепкая отмычка.

По правилам, предмет снаряжения — это то, что имеет шкалу **износа** и собственные **метки. Износ** — это особая шкала вреда, отражающая прочность отдельного предмета. Если все ячейки шкалы износа отмечены, то соответствующее снаряжение так повреждено, что почти неприменимо. Если понадобится отметить ещё одну ячейку износа у предмета снаряжения с заполненной шкалой износа, то он будет полностью уничтожен без возможности восстановления.

Метки представляют собой особые черты, ходы, способности и другие игровые эффекты, которыми может обладать предмет снаряжения. Они варьируются от черт, повышающих эффективность оружия в бою, до способностей, делающих флейту особенно полезной во время выступления.

Метки оружейного хода — это особый вид меток, позволяющий ПИ, владеющему оружием, использовать определённый оружейный ход, при условии, что он так же владеет соответствующим оружейным навыком (подробнее см. стр. 92).

По умолчанию оружие обладает хотя бы одной дистанцией. Это дальность, на которой оружие может поражать врагов, на которой оно эффективно. Существуют три дистанции: личная, ближняя и дальняя (подробнее см. стр. 91).

Если предмет не настолько значим, чтобы у него были метки или шкала износа, то по правилам он не является снаряжением: без него можно обойтись, его можно выбросить, забыть или потерять без последствий. В этом разница между обычным факелом и специальным фонарём из цветного стекла далёкой Державы кошек.

Нагрузка

Каждый ПИ может справиться с ограниченным количеством **нагрузки**, прежде чем станет перегруженным — по умолчанию 4, с поправкой на его Мощь. Если его Мощь +1, он справится с нагрузкой 5, если Мощь −1, то с нагрузкой 3. Ручные, карманные или легконосимые предметы не расходуют нагрузку. Более крупные, значительные или тяжёлые предметы расходуют 1 нагрузку.

Нагрузка — свойство крупных, заметных предметов, видимых при взгляде на ПИ. Его доспехи, меч, лук, щит — всё это увидит тот, кто будет рассматривать ПИ, на его теле, на плече или в ножнах, и каждый из этих предметов будет расходовать 1 нагрузку. Однако засапожный нож ПИ не будет расходовать нагрузку.

Особенно большой или громоздкий предмет может иметь вредную метку, из-за которой будет расходовать 2 нагрузки, например огромный меч. Если предмет небольшой или простой в переноске, то даже если у него есть шкала износа, ПИ может нести его, не расходуя при этом нагрузку.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Если ПИ несёт больше своего максимума нагрузки, он становится перегруженным — это означает, что он замедляется, не может быстро и легко перемещаться, а ВИ будет совершать соответствующие ходы. ПИ однозначно не может нести больше двойного максимума нагрузки.

Ценность

В Лесу нет единой валюты и общепринятых денег, которые можно использовать. Бартер — обычное дело. Поэтому в НРИ «Корни» финансовую стоимость предметов олицетворяет **ценность** — абстрактная единица стоимости. Одна ячейка затрат на шкале вреда ПИ может предоставить монету или другой предмет с примерной ценностью 1.

Фактическая стоимость предметов и объектов зависит от обстоятельств: еда с ценностью 1 обычно является парой буханок хлеба, но на территории, где голод, те же буханки могут продаваться за ценность 4. Далее обозначена приблизительная ценность различных предметов.

Ценность	Предмет
1	Дневной запас еды, эффективные средства лечения неопасных для жизни ран, кошель с монетами, ночёвка в трактире.
2	Очень простой кинжал, основные инструменты земледельца или кузнеца, дорожный плащ.
3–4	Обычный меч или лук, простые кожаные доспехи, щит, крепкая тачка, недельное проживание в трактире.
5–6	Приличный меч или лук, хорошие кожаные или кольчужные доспехи, повозка, две недели проживания в трактире.
7–10	Отличное оружие, хорошие пластинчатые доспехи, сундук, набитый золотом, древний кубок из руин, инкрустированный драгоценными камнями, простая речная лодка.

Покупка и продажа снаряжения

Любое снаряжение имеет определённую ценность, основанную на этой простой формуле:

Ячейки износа + дополнительные дистанции + специальные метки + метки оружейного хода – вредные метки

Ivan Smirnov (Order #395255.6)

Меч с тремя ячейками износа, одной специальной меткой, одной меткой оружейного хода и без вредных меток будет иметь ценность 5.

ПИ могут купить снаряжение у купцов, торговцев или ремесленников, если у них действительно есть искомое: например, торговец едой вряд ли продаст меч. Купить относительно обычный предмет, скорее всего, можно на любой более или менее большой поляне, если у ПИ будет время. Например, ПИ, который хочет купить меч с двумя ячейками износа и одной меткой оружейного хода (довольно обычный клинок), может сделать это на поляне, где есть рынок, без особого труда или поисков. На усмотрение ВИ, такие обычные покупки могут быть просто обменом денег на предметы без всякой неопределённости и запуска ходов. Нужно просто заплатить стоимость (то есть ценность) и забрать предмет.

Аналогично ПИ может без особых проблем продать простые предметы, восстановив затраты или даже получив взамен мешочек с монетами. Продать, например, обычный меч с ценностью 3 может быть так же просто, как найти торговца оружием, и опять-таки, на усмотрение ВИ, это может произойти без всякой неопределённости и ходов. Игрок просто очищает 3 ячейки затрат или берёт предмет с 3 ячейками износа (кошель с монетами, износ которого означает трату денег).

На практике цена может меняться в зависимости от обстоятельств. Торговец может купить явно краденный меч за меньшую сумму от его стоимости, а дружелюбный кузнец может взять гораздо меньше за изготовление клинка союзникам. Особо примечательные предметы или много предметов гораздо реже продаются или покупаются без вопросов. Оружейник, который без вопросов купит один меч, с гораздо меньшей вероятностью возьмёт сразу пять клинков у того, кому не доверяет.

В этих случаях характер ПВ-продавца или покупателя имеет большое значение, и ВИ изображает их, как любых других ПВ, с собственным мотивом и желаниями. Действуя на их основе, ПВ может понижать или повышать стоимость. Обычно цена меняется на 1–2 ценности в ту или иную сторону, если изменение более существенное, то ПВ либо очень любит ПИ, либо пытается каким-то образом использовать ПИ в своих интересах.

Поэтому, покупая снаряжение, игрок может по-прежнему применять все ходы. ПИ может ***убеждать*** торговцев, ***обманывать***, ***просить об услуге*** и т.д. Такие инструменты могут помочь получить больше ценности при продаже или заплатить меньшую цену при покупке.

Создание снаряжения

Большинство ПИ в НРИ «Корни» не умеют создавать снаряжение. Благодаря своему ***набору инструментов*** на это способен ремесленник, но создание и разработка с помощью этого хода имеет свои ограничения. В целом минимальная ценность, которую ремесленник тратит, создавая предметы, эквива-

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

лентна его обычной ценности: на меч с 2 ячейками износа и одной меткой оружейного хода всё равно пойдут материалы ценностью как минимум 3.

Конечно, ПИ всегда может заплатить какому-нибудь умельцу, чтобы тот изготовил снаряжение лично для него. Но результат подобных действий неопределённен, так что ВИ и игроки должны разыграть сцену. Изготовление нового предмета на заказ — дело хлопотное, и умелец может взять больше или попросить об услуге взамен. Так же ПИ может ***убедить*** умельца взяться за работу по сниженной цене или попросить его об услуге и уговорить сделать её бесплатно (если у ПИ довольно высокая репутация).

Наконец, собирая предмет снаряжения, нужно обдумать, как его метки будут сочетаться друг с другом. Меч, скорее всего, не сможет иметь метку *дружелюбное* по самой своей сути — как вообще может выглядеть дружелюбный клинок? Кинжал не может иметь метку *тугая тетива*, связанную с тем, насколько тяжело натянуть лук... но можно найти способ сделать так, чтобы эта метка была нужна и кинжалу. У лука не может быть одновременно меток *большое* и *для коротких лап* — как он может быть одновременно и коротким и большим? В рамках игрового мира метки помогают понять, чем на самом деле является предмет, как он выглядит, как собран. Необходимо, чтобы все метки имели смысл, а если нет, то игрок должен скорректировать их или изменить.

Метки

Метки снаряжения — это особые свойства, которыми обладает предмет снаряжения и которые дают ему дополнительные способности. Каждая полезная метка добавляет ценность 1 к общей стоимости предмета. Каждая вредная метка отнимает ценность 1 от общей стоимости предмета, снижая его стоимость на ценность 1. В скобках после каждой метки указано, к какому виду предметов она может быть применена. Как всегда, нужно использовать эти сведения в качестве основы, если нужно, то создать более конкретную подходящую метку.

Полезные метки

- **Бодрящее:** если, отдыхая с отрядом, ПИ будет есть и пить из этого предмета, то на шкале износа этого предмета отмечается 3 износа + износ за каждого участника после третьего. У каждого из этих персонажей очищается всё истощение (пища, фляга).
- **Большое:** когда ПИ наносит врагу вред, можно отметить ПИ 1 истощение, чтобы нанести 1 дополнительный вред этому врагу (оружие).
- **Быстрое:** когда ПИ с этим оружием вступает в ***рукопашный бой***, можно отметить оружию износ, чтобы получить на 1 вред меньше даже при провале (маленькое или тонкое оружие).

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

- **Выпад:** когда ПИ с этим оружием вступает в *рукопашный бой*, можно отметить оружию износ, чтобы нанести вред, а не обмениваться вредом. Эту метку использовать нельзя, если у оружия врага тоже есть **выпад** (большое длинное оружие).
- **Гибкое:** когда вооружённый таким оружием ПИ подходит на дистанцию этого оружия или уходит с неё, можно отметить износ этому оружию, чтобы ПИ сделал быстрый удар и нанёс травму любому противнику на дистанции этого оружия (быстрое оружие).
- **Для коротких лап:** игрок отмечает износ, чтобы его ПИ мог совершить *быстрый выстрел* на дальней дистанции (маленький лук).
- **Дружелюбное:** при *встрече ПИ с кем-то важным* ему отмечается истощение, чтобы при броске прибавить к репутации ПИ+1 (доспехи, неопасное оружие типа посохов).
- **Заметное:** если ПИ получает престиж или дурную славу, держа этот предмет на виду, игрок, управляющий им, отмечает 1 дополнительный престиж или дурную славу (всё, что можно держать на виду).

Ivan Smirnov (Order #3952546)

- **Инструменты вора:** при попытке *плутовского приёма*, для которого подходит этот предмет, игрок может вместо отметки истощения отметить износ у этого предмета, чтобы избежать риска при результате 7–9 (инструменты; доспехи или оружие, сделанные на заказ).
- **Кошачья сталь:** когда ПИ с этим оружием вступает в *рукопашный бой*, можно отметить оружию износ, чтобы даже при провале поменять дистанцию на соседнюю (доспехи, оружие).
- **Кроличья сталь:** когда ПИ с этим оружием вступает в *рукопашный бой*, можно отметить оружию износ, чтобы совершить бросок с характеристикой Сноровка вместо Мощи (оружие).
- **Лисья сталь:** первый износ, который получает во время игровой сессии этот предмет, не отмечается (оружие и некоторые доспехи).
- **Металлические болты:** это оружие наносит 1 дополнительный износ, если наносимый им вред отражается доспехами (лук, арбалет).
- **Метательное:** игрок отмечает износ, чтобы его ПИ мог *метнуть в уязвимого врага* (ход *стрельба*) на дальней дистанции (кинжалы, гранаты).
- **Мощное:** игрок отмечает 2 износа при *разрушении чего-либо* этим оружием, чтобы поменять провал на результат 7–9 или результат 7–9 на 10+ (взрывчатка, тяжёлое оружие).
- **Мышиная сталь:** когда ПИ с этим оружием вступает в *рукопашный бой*, можно отметить оружию износ, чтобы совершить бросок с характеристики Хитрость вместо Мощи (оружие).
- **Набор лекаря:** игрок отмечает износ, чтобы очистить истощение, и отмечает 2 износа, чтобы очистить травму (набор лекаря).
- **Незаметное:** пока ПИ не нанесёт вреда врагу, тот не будет считать его серьёзной угрозой в сравнении с другими ПИ с оружием и в доспехах (накидки, посохи).
- **Обманчивое:** если ПИ *обманывает ПВ*, отвлекая его этим предметом на расстоянии, то при 7–9 этому предмету можно отметить износ, чтобы ВИ не мог воспользоваться одним из вариантов реакций (на выбор игрока) (бола, луки).
- **Острое:** при нанесении вреда этим оружием игрок может отметить износ, чтобы его ПИ нанёс 1 дополнительный вред (остроконечное или зазубренное оружие).
- **Плотно сплетённое:** если потратить время на починку этих доспехов после боя, можно очистить 1 износ, отмеченный во время боя (кольчужная броня).

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

- **Промасленная тетива:** игрок отмечает износ, чтобы его ПИ мог сделать *быстрый выстрел*, даже если у ПИ нет этого навыка (лук).
- **Прочное:** когда этот предмет уничтожается, вместо этого у него навсегда очищается 1 ячейка износа. Если ячеек износа у предмета не осталось, он уничтожается (любое).
- **Роскошное:** после создания ценность предмета повышается на +3 (любое).
- **Скорострельное:** игрок отмечает износ, чтобы *стрелять в уязвимого врага* на ближней дистанции вместо дальней (арбалет).
- **Созданное орлами:** когда ПИ с этим оружием вступает в *рукопашный бой*, можно отметить оружию износ, чтобы второй раз обменяться вредом (оружие).
- **Стрелонепробиваемое:** ПИ не получает травмы от первого попадания стрелами в сцене (доспехи).
- **Стремительное:** игрок может отметить истощение, чтобы при вступлении его ПИ в *рукопашный бой* совершить бросок с характеристикой Сноровка вместо Мощи (маленькое или быстрое оружие).
- **Толстое:** если на щите отмечается износ за отражение удара, то отмечается всего 1 ячейка, даже если удар должен был нанести больше вреда (щит).
- **Тугая тетива:** игрок может отметить истощение при *стрельбе в уязвимого врага* из этого лука, чтобы нанести 1 дополнительную травму (лук).
- **Тупое:** это оружие наносит истощение, а не травму (молот, посох).
- **Тяжёлое навершие:** игрок может отметить истощение, чтобы его ПИ игнорировал доспехи врага, когда наносит ему вред (молот, булава).
- **Удобное:** этот предмет расходует на 1 нагрузку меньше (доспехи).
- **Универсальное:** игрок может отметить истощение при *борьбе*, чтобы первый выбранный другим игроком вариант не вступил в силу.
- **Церемониальное:** игрок выбирает связанную с предметом фракцию. Пока его ПИ держит этот предмет на виду, он получает +1 репутацию у выбранной фракции и –1 репутацию у остальных фракций (любое).

Вредные метки

- **Громоздкое:** это оружие нельзя спрятать, и всегда будет видно, что ПИ его несёт. Игрок отмечает истощение, если его ПИ пытается совершить *плутовской приём* или *довериться судьбе*, чтобы подкрасться, исчезнуть, воспользоваться слабым местом или совершить акробатический трюк (большое оружие).

Ivan Smirnov (Order #3552556)

- **Дрянное:** починка этого предмета потребует в два раза больше ценности за каждую очищенную ячейку износа (любое).
- **Зловещее:** каждый удививший это оружие, будет считать его обладателя угрозой и хотя бы внимательнее за ним следить. За каждый нанесённый этим оружием вред игрок, управляющий персонажем, отмечает 1 дурную славу у фракции, чей представитель увидел это нанесение вреда (жестокое оружие).
- **Медленное:** если ПИ вступает в *рукопашный бой* с этим оружием, игрок, управляющий им, выбирает на один вариант меньше, отмечает износ, чтобы проигнорировать этот эффект (тяжёлое оружие).
- **Ненавистное:** пока ПИ держит этот предмет на виду, он получает –2 к репутации у фракции, которая ненавидит этот предмет. Если его видят враги из этой фракции, то благодаря закипевшему гневу они очищают мораль (любое).
- **Неподъёмное:** игрок добавляет –1 к результатам бросков всех оружейных ходов, базовых ходов или навыков, выполняемых с этим оружием, или отмечает истощение, чтобы проигнорировать этот эффект.
- **Неудобное:** игрок, управляющий персонажем, отмечает 1 истощение, когда его ПИ надевает такие доспехи. Игрок очищает 1 истощение, когда он их снимает (тяжёлые доспехи).
- **Тяжёлое:** этот предмет расходует 1 дополнительную нагрузку (любой большой предмет).
- **Уродливое:** если ПИ *встречается с кем-то важным* и он может видеть этот предмет, игрок, управляющий ПИ, вычитает из результата броска –1 и отмечает истощение, чтобы спрятать предмет (оружие или носимые в руках предметы).
- **Хрупкое:** игрок может отметить износ у этого оружия, если его ПИ делает оружейный ход, используя это оружие. Чтобы игнорировать этот эффект, надо отметить ПИ истощение.

Создание собственных меток

У игрока есть возможность придумывать собственные метки. Для этого можно использовать описанные выше метки как основу для определения силы эффекта каждой метки. Если собственная метка обладает заметно более сильным или слабым эффектом, то она повысит и/или снизит ценность предмета. В целом:

- если возможно, лучше переделывать существующие метки в новые, нужные игроку версии;
- эффекты метки не обязательно должны влиять только на сражения, отражение или нанесение вреда; они запросто могут оказывать влияние на репутацию и даже на сам мир игры (см. метки *«Скромное»* и *«Дружелюбное»*);

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

- большинство меток с мощными эффектами, позволяющими менять характеристики, наносить дополнительный вред, игнорировать доспехи или иным образом оказывать серьёзное воздействие, несут определённые затраты. Другими словами, если эффект настолько силён, что его хочется использовать *постоянно*, то, скорее всего, его нужно ограничить затратами. Обычно затраты включают в себя отметку истощения, отметку затрат или отметку износа.

Например, если нужна версия метки *Тяжёлое*, из-за которой предмет расходует 2 дополнительные нагрузки, то она снизит ценность предмета на 2. Если нужна метка, позволяющая мечу полностью игнорировать доспехи, то можно просто переименовать *Тяжёлое навершие*. Новая метка будет стоить столько же (1 ценность) и всё ещё потребует отметки истощения для использования. Если нужна новая метка, благодаря которой оружие будет поджигать при каждом ударе (возможно, из-за проходящего по нему специального масляного канала), то такая специфическая и сильная метка может стоить 2 ценности, что будет соответствовать её уникальности, и, вероятно, всё же потребует при использовании отметить износ у оружия (так как огонь может нанести урон самому оружию).

Улучшение существующего снаряжения

Чаще всего нельзя изменить или улучшить существующее снаряжение. Большинство предметов в Лесу сделано вручную (точнее, лапами/крыльями/когтями/клешнями), то есть они не предназначены для регулировки или усовершен-

Ivan Smirnov (Order #3952563)

ствования. Их можно починить, но они такие, какие есть, и нужен настоящий мастер, чтобы существенно улучшить их без переделки. Пример: бродяга, как правило, всегда затачивает свой меч, но наличие метки *Острое* зависит от всех параметров клинка, его материалов и длины, то есть попытка добавить метку *Острое* без особых знаний может затупить или испортить клинок.

Однако если ПИ найдут мастера или среди них будет ремесленник, то существующее снаряжение можно будет улучшить. Даже от лица ПВ ВИ стоит использовать ход ремесленника ***набор инструментов***, чтобы понять, что потребуется для улучшения существующего снаряжения и определить условия, соответствующие объёму улучшений.

Готовое снаряжение

Далее приведён список готового и достаточно распространённого в Лесу снаряжения. Используйте его, если нужно быстро подобрать предмет или в качестве шаблона для создания чего-то особенного. Добавление метки оружейного хода, дополнительной дистанции или ячейки износа увеличивает ценность на 1, а удаление уменьшает на 1. Исключением являются вредные метки: добавление вредной метки уменьшает ценность на 1, а удаление увеличивает на 1.

Арбалет ■■

Ценность: 6 | **Нагрузка:** 1

Дистанция: дальняя

Метки оружейных навыков: хитрый выстрел

- **Металлические болты:** это оружие наносит 1 дополнительный износ, если наносимый им вред отражается доспехами.
- **Промасленная тетива:** игрок отмечает износ, чтобы его ПИ мог сделать ***быстрый выстрел***, даже если у ПИ нет этого навыка.
- **Скорострельное:** игрок отмечает износ, чтобы ***стрелять*** в уязвимого врага ближней дистанции вместо дальней.

Боевой посох ■■■

Ценность: 6 | **Нагрузка:** 1

Дистанция: ближняя

Метки оружейных навыков: парирование

- **Выпад:** когда ПИ с этим оружием вступает в ***рукопашный бой***, можно отметить оружию износ, чтобы нанести вред, а не обмениваться вредом. Эту метку использовать нельзя, если у оружия врага тоже есть выпад.
- **Тупое:** это оружие наносит истощение, а не травму того навыка.

Большой меч ■■

Ценность: 6 | **Нагрузка:** 2

Дистанция: ближняя

Метки оружейных навыков: нападение на группу, обезоруживание, пробитие

- **Большое:** когда ПИ наносит врагу вред, можно отметить ПИ 1 истощение, чтобы нанести 1 дополнительный вред этому врагу (оружие).
- **Острое:** при нанесении вреда этим оружием игрок может отметить износ, чтобы его ПИ нанёс 1 дополнительный вред (остроконечное или зазубренное оружие).

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

- **Громоздкое:** это оружие нельзя спрятать, и всегда будет видно, что ПИ его несёт. Игрок отмечает истощение, если его ПИ пытается совершить ***плутовской приём*** или ***довериться судьбе***, чтобы подкрасться, исчезнуть, воспользоваться слабым местом или совершить акробатический трюк (большое оружие).

Длинный лук ■■■■

Ценность: 5 | **Нагрузка:** 1

Дистанция: дальняя

Метки оружейных навыков: стрельба по группе

Кинжал ■

Ценность: 5 | **Нагрузка:** 0

Дистанция: личная, ближняя

Метки оружейных навыков: жестокий удар, парирование

- **Стремительное:** игрок отмечает истощение, чтобы при вступлении его ПИ в ***рукопашный бой*** сделать бросок с характеристикой Сноровка вместо Мощи.

Кожаная броня ■■

Ценность: 3 | **Нагрузка:** 1

- **Универсальное:** игрок может отметить истощение при ***борьбе***, чтобы первый выбранный другим игроком вариант не вступил в силу.

Кольчуга ■■■

Ценность: 3 | **Нагрузка:** 2

- **Плотно сплетённое:** если потратить время на починку этих доспехов после боя, можно очистить 1 износ, отмеченный во время боя.
- **Тяжёлое:** этот предмет расходует 1 дополнительную нагрузку.

Короткий лук ■■■■

Ценность: 6 | **Нагрузка:** 1

Дистанция: ближняя

Метки оружейных навыков: быстрый выстрел

- **Для коротких лап:** игрок отмечает износ, чтобы его ПИ мог совершить ***быстрый выстрел*** на дальней дистанции.

Кроличий топор ■■

Ценность: 4 | **Нагрузка:** 1

Дистанция: ближняя

Метки оружейных навыков: обезоруживание

- **Кроличья сталь:** когда ПИ с этим оружием вступает в ***рукопашный бой***, можно отметить оружию износ, чтобы совершить бросок с характеристикой Сноровка вместо Мощи.

Лисий длинный меч ■■

Ценность: 5 | **Нагрузка:** 1

Дистанция: ближняя

Метки оружейных навыков: жестокий удар, обезоруживание

- **Лисья сталь:** первый износ, который получает во время игровой сессии этот предмет, не отмечается.

Молот кузнеца ■■

Ценность: 5 | **Нагрузка:** 1

Дистанция: ближняя, личная

Метки оружейных навыков: пробитие

- **Тяжёлое навершие:** игрок может отметить истощение, чтобы его ПИ игнорировал доспехи врага, когда наносит ему вред.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Мышиный короткий меч ■■■

Ценность: 6 | **Нагрузка:** 1

Дистанция: ближняя

Метки оружейных навыков: обезоруживание, парирование

➕ **Мышиная сталь:** когда ПИ с этим оружием вступает в ***рукопашный бой***, можно отметить оружию износ, чтобы совершить бросок с характеристикой Хитрость вместо Мощи.

Накидка ■

Ценность: 2 | **Нагрузка:** 1

➕ **Незаметное:** пока ПИ не нанесёт вреда врагу, тот не будет считать его серьёзной угрозой в сравнении с другими ПИ с оружием и в доспехах.

Пластинчатая броня ■■■■

Ценность: 3 | **Нагрузка:** 2

➕ **Стрелонепробиваемое:** ПИ не получает травмы от первого попадания стрелами в сцене.

➖ **Неудобное:** игрок, управляющий персонажем, отмечает 1 истощение, когда его ПИ надевает такие доспехи. Игрок очищает 1 истощение, когда он их снимает.

➖ **Тяжёлое:** этот предмет расходует 1 дополнительную нагрузку.

Посох ■■

Ценность: 4 | **Нагрузка:** 1

Дистанция: ближняя

Метки оружейных навыков: парирование

➕ **Тупое:** это оружие наносит истощение, а не травму.

Праща и камни ■■

Ценность: 3 | **Нагрузка:** 0

Дистанция: ближняя

Метки оружейных навыков: стрельба по группе

Хитрый лук ■■■

Ценность: 5 | **Нагрузка:** 1

Дистанция: ближняя

Метки оружейных навыков: стрельба по группе, хитрый выстрел

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

8

Управление Лесом

Ivan Smirnov (Order #38525543)

Для встречи за НРИ «Корни» нужно несколько игроков (примерно 2–5), которые будут персонажами игроков (бродягами) (ПИ). И на каждой встрече также нужен 1 игрок, который возьмёт на себя роль ведущего игры или ВИ, человека, «управляющего» игрой. В этой главе рассказывается об обязанностях и лучших методиках ВИ НРИ «Корни». Если игрок хочет стать ВИ, то эта глава станет для него руководством. Её может быть интересно прочитать и игрокам — здесь нет никакой скрытой или секретной информации.

Ведущий игры

В большинстве настольных ролевых игр требуется кто-то вроде ВИ, хотя называться эта роль может по-разному. В НРИ «Корни» используется распространённый и простой в обращении термин «ведущий». Ниже описывается, что делает ВИ в НРИ «Корни» и в чём (если вообще в чём-либо) он действительно должен быть мастером. После общего обзора действий ВИ во время игры подробнее рассказывается о целях, принципах и ходах ВИ.

Описание окружающего мира

Если каждый отдельный игрок отвечает за своего бродягу: рассказывает, что делает этот персонаж, говорит за него, описывает его мысли и чувства, то ВИ отвечает за весь остальной мир. Все персонажи ведущего (ПВ), физические описания окружающей среды, происходящие за кадром действия важных персонажей и действующих в Лесу сил — ВИ управляет всеми этими деталями и делится ими с игроками.

Многие обязанности ВИ подразумевают понимание того, что происходит в других районах Леса с крупными фракциями, на ранее посещённых полянах, с самыми значимыми антагонистами и союзниками и т.д. Дополнительную помощь в этих вопросах можно найти на стр. 228.

Адаптация правил

Одна из основных задач ВИ — вынесение решений по правилам игры. За ВИ остаётся последнее слово о том, как следует интерпретировать ход или как именно взаимодействуют два необычных правила.

На ВИ также лежит одна из самых важных задач всей игры — определять, когда запускается ход (подробнее об условиях запуска ходов

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

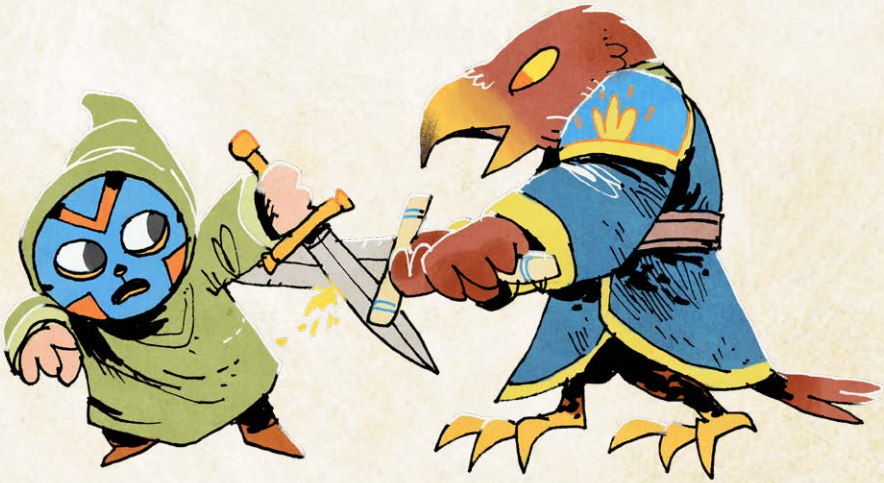
см. на стр. 29). Но в некоторых ситуациях может быть неясно, было ли выполнено условие запуска, и игрок может сказать: «Нет, не было» или «Да, я его выполнил», а другие игроки или даже ВИ могут с этим не согласиться. Такие случаи всегда стоит обсудить с игроками, но окончательное решение остается за ВИ.

Как поддерживать, создавать и разряжать напряжённые ситуации

В этой главе встречаются выражения типа «за кадром» или «в кадре», пришедшие из кино и телесериалов. Можно представить себе ВИ как человека, который стоит за камерой и решает, на что будет направлен объектив (что будет описано игрокам) и какая информация станет известной (что появляется «в кадре» или «в объективе»).

В этом смысле ВИ немного похож на режиссёра и сценариста сериала. ВИ описывает сцены, говорит, где находится место действия, кто присутствует, что происходит. ВИ решает, когда нужно отправиться дальше и перенести фокус в другое место, а когда сосредоточиться на том, что происходит в кадре.

Подобные решения — самые тонкий и наименее заметный труд ВИ, но он так же (если не более!) важен, как и все остальные. Если ВИ не будет помогать поддерживать интерес, подстраивать «то, что будет дальше» под создавшееся напряжение, придумывать неожиданные повороты и оправдывать ожидания, то игра провалится.



Ivan Smirnov (Order #3552556)

Замыслы

Итак, у вас есть некоторое представление об общих обязанностях ВИ на протяжении игры. Как он может наилучшим образом их выполнить?

В НРИ «Корни» и других подобных играх системы Powered by the Apocalypse у ВИ есть набор **замыслов**, целей высшего уровня, которые он преследует во время игры. Это постоянные задачи, а не цели, о которых можно забыть по достижении, и часто бывает, что они противоречат друг другу! Сохранение баланса между преследованием разных целей и упорством в их преследовании — одна из задач ВИ. Далее будет подробнее рассказано об этих тактиках и сиюминутных решениях. Ниже приведены варианты подобных замыслов.

Сделать Лес большим, реальным и живущим своей жизнью

Действие НРИ «Корни» ограничено Лесом. История игры — это история о 12 полянах, их обитателях, борьбе за них, фракциях, соперничающих друг с другом за власть, и бродягах, которые связаны со всем этим. Возможно, где-то там, за чащами, есть более крупные империи, державы и другие народы, но кампания игры происходит здесь, в Лесу. Но даже в этом ограниченном пространстве есть бесконечное количество историй, которые можно рассказать, персонажей, которых можно встретить, и ситуаций, с которыми можно столкнуться, и одна из задач ВИ состоит в том, чтобы показать эту «широту».

Это место нужно оживить! Лес не статичен. Пока бродяги путешествуют по нему, жизнь продолжается. Торговля бурлит, отряды солдат фракций маршируют по тропам, строятся новые здания и разрушаются старые. Лес живёт своей жизнью, и, даже, если бы бродяги сидели на месте, он бы развивался и *менялся* вокруг них. ВИ должен всегда пытаться отобразить внутреннюю жизнь Леса и его обитателей за пределами действий бродяг.

Наконец, задача ВИ — сделать Лес «реальным» местом, с реальным «населением» (обитателями), реальными жизнями, реальными желаниями и стремлениями, надеждами и страхами. Именно ВИ может сделать так, чтобы власть имущие казались настоящими через их действия, внутренние споры, внешние битвы, цели и недостатки. Именно ВИ может сделать поляны запоминающимися из-за их различий, уникальных традиций и разнообразного состава персонажей. Речь идёт не о суровом реализме и вопросах, как устроено сельское хозяйство или почему животные могут говорить человечьим языком (о включении сказочных элементов в НРИ «Корни» см. на стр. 36), а о том, чтобы сделать обитателей, их решения, убеждения и виды правдоподобными.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Наполнить жизнь бродяг приключениями и смыслом

Действия НРИ «Корни» сосредоточены на бродягах: их жизни, борьбе, решениях, приключениях. Сам Лес вокруг них не вертится, но в истории, которую рассказывает ВИ, они абсолютно точно являются самыми заметными персонажами. Это значит, что жизнь бродяг должна быть интересной, захватывающей и *достойной* рассказа, а также в какой-то степени важной для Леса.

Чтобы сделать жизнь бродяг наполненной приключениями, нужно понять не только их склонность к путешествиям, но и предоставить им возможность для действий. Бродяги — это странники, не привязанные к дому или конкретной фракции и обладающие чрезвычайно развитыми навыками по сравнению с обычными обитателями Леса. Бродяги редко сталкиваются с повседневной рутиной спокойного существования — они преодолевают трудности рискованной, авантюрной жизни, полной дерзких погонь и опасных побегов.

Чтобы жизнь бродяг имела значение, они должны иметь возможность влиять на других. ВИ отвечает за весь мир вокруг них, то есть, если бродяги даже не посещали какую-то поляну, он должен уметь с точностью описать, что именно там происходит. Бродяги — это агенты хаоса, неопределённости и свободы, способные сбить всех с курса. Каждый раз, когда они посещают поляну, у них есть шанс направить её развитие по новым путям, изменить её полностью или оставить более-менее прежней. ВИ всегда старается сделать так, чтобы их действия и решения имели значение и последствия, чтобы показать, насколько они важны, вне зависимости от того, изменили ли они жизнь одного кролика или судьбу всего Леса.

Играть, чтобы узнать, что будет дальше

У ВИ всегда есть соблазн регламентировать Лес, определить точный состав персонажей и жёстко ограничить сюжет, которому должны следовать бродяги. Не стоит идти на поводу этих желаний, нужно просто играть, чтобы узнать, что будет дальше!

Надо представить, что рассказывается история о реальном случае из жизни. Когда этот случай происходил, никто понятия не имел, что именно будет дальше! Когда всё будет сказано и сделано, можно оглянуться на события, соединить их вместе и составить из них настоящую связную историю, но в данный момент никто не знает, что случится! Примерно так же происходит и в НРИ «Корни», когда игроки бросают кубики и описывают происходящее: они находятся «в моменте» и не знают, что будет дальше. Позже они смогут оглянуться назад и связать всё в единую историю, которая, казалось бы, была заранее спланирована... Но сейчас — кто знает, что произойдёт?!

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Игра станет намного интереснее, если ВИ позволит себе удивляться тому, что делают игроки и персонажи, тому, как ложатся кубики, и тому, что происходит дальше. ВИ нужно стараться восхищаться историей, ведь события, которые в ней случатся, и конечный результат ему неизвестны.

Всегда стоит говорить...

Решить, какому замыслу отдать предпочтение в тот или иной момент, можно на основе общих приоритетов. Всегда стоит говорить в соответствии с:

- принципами;
- правилами;
- честно;
- заготовленным планом.

Принципы

Принципы ВИ — это пути, которыми следует идти для достижения своих целей. Всегда нужно помнить о своих принципах, решая с их помощью, что сказать дальше и к какому замыслу стремиться. Если ВИ собирается сказать что-то, что прямо противоречит одному из его принципов, значит, ему нужно остановиться и обдумать это заново.

Правила

В правилах НРИ «Корни» есть элементы, которые требуют интерпретации — например, часто возникает вопрос, как именно их формулировки воплощаются в конкретном игровом мире. Но всё, что скажет ВИ, должно соответствовать правилам, даже если он адаптирует их к ситуации. Если в правилах сказано, что персонаж получит травму, то он получает травму. Если в правилах сказано, что у персонажа сломается важный предмет снаряжения, он ломается. И если персонаж погибает от меча врага... то в истории этого героя наступает финал.

Честность

Задача ВИ — никогда не обманывать игроков или их ПИ. Когда он описывает мир, ему следует описывать его честно. Если есть что-то, что ПИ могли бы заметить, нужно обязательно сказать об этом! Если есть что-то, что игроки могли бы знать, и они спрашивают об этом, нужно рассказать им! Некоторые ходы помогают определить, что именно может знать ПИ в тот или иной момент, но при воплощении результатов этих ходов не нужно утаивать что-то ради создания напряжения. Для этого есть множество других способов!

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Подготовка

Некоторые вещи готовятся заранее. Можно придумать поляну, её общие проблемы и основных обитателей, разработать специальный ход для разрешения конкретной вызывающей интерес ситуации, заранее вычислить шкалы вреда нескольких важных ПВ. Важно придерживаться заготовленного материала. Если ВИ рассчитал, что ПВ должен получить 2 травмы, потому что так казалось правильным во время подготовки, не нужно увеличивать их внезапно, потому что ПИ его быстро победил. Точно так же, если ПВ должен получить 5 травм, не нужно сбрасывать их, потому что у ПИ возникли проблемы: ПВ задумывался ужасающе сильным — и он должен остаться таким!

Принципы

Если замыслы — это планы, пункты назначения, к которым постоянно стремится ВИ во время игры, то принципы — это фактический путь, который он проходит. Это не сиюминутные решения — для них есть ходы ВИ — пути, по которым он может достигать своих целей. Принципов десять, и может показаться, что постоянно держать их в голове сложно, но главное — помнить о них как об ориентирах. Полный список принципов:

- описывать мир так, чтобы он казался живым;
- обращаться к персонажам, а не к игрокам;
- быть на стороне бродяг;
- перефразировать свои ходы;
- иногда отказываться от принятия решений;
- постоянно делать ощутимым влияние фракций;
- давать обитателям мотивы и страхи;
- следить за последствиями каждого важного действия;
- напоминать о статусе и репутации;
- делать опасным безопасное с виду окружение.

Описывать так, чтобы мир казался живым

Всё, что другие игроки знают о мире, приходит через ВИ, поэтому ему придётся подробно описывать ситуаций и обстановку. Не просто говорить что-то вроде: «Вы в таверне, и к вам подсаживается мэр». Надо обращаться сразу к нескольким чувствам, обрисовывать живую картину с движением, тоном, настроением и оттенками. Описывать, какая музыка играет, какие запахи витают в воздухе, насколько холодно или тепло. Не обязательно постоянно вдаваться в пространные подробности, но чем больше удастся добавить в свой мир таких живых описаний, тем проще будет игрокам почувствовать, что Лес — это реальное место.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Обращаться к персонажам, а не к игрокам

По возможности нужно обращаться к персонажам, а не к игрокам. Не стоит говорить: «Чем занимается Минт, Марк?» Вместо этого нужно сказать: «Что делаешь ты, Минт?» Не говорить: «Генерал бросает Минта на землю, и тот получает травму. Что он делает дальше, Марк?» А говорить: «Генерал бросает тебя, Минт, на землю, и ты получаешь травму. Что будешь делать дальше?» Этот простой приём поможет всем оставаться в настоящем моменте и отождествлять себя с персонажем.

Быть на стороне бродяг

ВИ играет не для того, чтобы противостоять ПИ, а тем более побеждать их. Он здесь, чтобы помочь создать напряжённую, интересную, захватывающую историю. Для этого ему нужно придумывать препятствия и трудности, чтобы бродяги могли с ними взаимодействовать, преодолевать или даже отступать при их виде... ВИ стоит не мешать ПИ действовать так, как им хочется, если их действия не препятствуют игровому процессу и интересные, и следует относиться к ПИ как к главным героям любимого сериала. Ему должно нравиться следить за событиями, происходящими в их жизни, но он хочет, чтобы они встречались с трудностями, потому что только так история их приключений станет интересной.

Перефразировать свои ходы

В НРИ «Корни» ВИ говорит, что произойдёт дальше. Эти моменты называются «ходами», подробнее см. на стр. 202. Но даже если они описаны почти механически, в виде списка с чёткими названиями, не стоит называть ходы таким образом. Не надо говорить: «Я собираюсь **поймать кого-то**. Тали, ты поймана». Вместо этого следует сказать: «Тали, котомечники Маркисата окружили тебя, и ты не можешь выбраться, не пострадав». ВИ должен говорить с позиции мира игры. Всё, что он говорит или делает, должно выглядеть так, будто он основывается на вымысле, воображаемом мире игры, а не на правилах или механических элементах.

Иногда отказываться от принятия решений

ВИ постоянно приходится принимать множество решений. Порой кажется, что даже слишком много: приходится решать всё, начиная от цвета стен и заканчивая стойкостью противников и реакцией наблюдателей. Поэтому вместо того, чтобы принимать каждое решение исключительно самостоятельно, можно отказаться принимать решения, заменив их правилами НРИ «Корни». Если ПИ хочет заключить сделку с ПВ, можно использовать такие ходы, как *убедить*, *понять кого-то* или даже *обмануть*, с помощью которых можно

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

определить, как ПВ воспримет предложение бродяги. Если ПИ бьются с отрядом Маркисата, ВИ может решить, в какой момент солдаты сдадутся или побегут, на основе их шкалы морали. Ходы, правила и кубики нужны, чтобы не приходилось нести ответственность за каждое решение в игре — и чтобы для самого ВИ тоже сохранялась интрига!

Постоянно делать ощутимым влияние фракций

В НРИ «Корни» борьба бродяг разворачивается на фоне борьбы между могущественными фракциями за сам Лес. Эти фракции влияют на всё, что происходит в Лесу. Никто не избегает их воздействия, и уж точно ни одна поляна не остаётся в стороне. Даже независимые поляны, сохраняющие видимость свободы и обособленности, всё равно живут в страхе перед нападением фракций. ВИ должен делать так, чтобы фракции постоянно присутствовали в мире игры. У отдельных обитателей всегда должно быть мнение о фракциях или даже прямые связи с ними.

Давать обитателям мотивы и страхи

Будет ли Лес казаться реальным, частично зависит от того, кажутся ли реальными все его обитатели. Если обитатель каким-либо значимым образом привлекает внимание ПИ, нужно придумать ему мотив или страх. При детальном описании ПВ ему придумывается мотив, некое заявление о том, ради чего он действует и чего хочет. Мотив формулируется в виде простых «Хочу»-утверждений, например, «Хочу стать богатым» или «Хочу бежать с этой поляны». Мотив даёт ПВ правдоподобную цель, к которой он стремится, а также помогает ВИ понять, о чём ПВ может попросить ПИ. Не всем ПВ нужны страхи, но страхи также здорово помогают оживить персонажей и быстро сделать их реальными. Жить в Лесу непросто, особенно учитывая враждующие вокруг фракции. То, чего обитатель боится, что ему угрожает, может рассказать о проблемах, которые предстоит решить бродягам, и ещё больше придать ПВ реальности, если он будет стремиться к цели и стараться убежать от своих страхов (или пытаться их уничтожить).

Следить за последствиями каждого важного действия

Раз бродяги важны, то их действия имеют последствия. ВИ надо отслеживать эти последствия, включая их в мир игры. Не стоит беспокоиться о каждом действии бродяг: когда они тратят деньги на ремонт своего снаряжения, это не такое уж важное дело. Но если бродяги отдадут местному кузнецу за этот ремонт украденный у Маркисата драгоценный камень... это действие может

Ivan Smirnov (Order #3552546)

на что-то повлиять, поскольку именно кузнецу придётся столкнуться с последствиями кражи, когда за камнем явятся солдаты Маркисата. ВИ следует обращать внимание на репутацию: из-за последствий как плохих, так и хороших поступков бродягам частенько отмечают ячейки престижа и дурной славы.

Напоминать о статусе и репутации

Бродяги не принадлежат ни к одной фракции, и у них нет настоящего дома. Они странники, свободные от ограничений, в которых живут многие другие обитатели, но и преимуществами этих обитателей они не обладают. ВИ должен использовать значение репутации и статус бродяги, чтобы понять, как ПВ реагируют на них, и постоянно напоминать о месте героев в Лесу. Такие напоминания дают понять, что получение престижа или дурной славы — это выбор, и жизнь бродяги — это тоже выбор, который персонаж может изменить, уйдя на покой и перестав быть ПИ.

Делать опасным безопасное с виду окружение

Лес — суровое место. Чащи полны смертоносных тварей, и даже поляны не гарантируют безопасности. Бродяги могут получить временную передышку, но угроза сохранится и продолжит над ними довлеть. Если дружелюбный обитатель разрешил бродягам отдохнуть в своём сарае, то со временем к ним нагрянут агенты той или иной фракции, обладающие собственными целями и возможностями для их воплощения. Если бродяги отправятся на званый ужин в дом мэра, то там также могут оказаться влиятельные представители фракций, из-за осуждения которых их слова и поступки будут иметь последствия. Игроки могут считать, что если они «решили» проблемы поляны, то это навсегда, но порой угроза возникает внутри самой поляны, и на неё могут обратить внимание другие фракции, которые, возможно, попытаются извлечь выгоду из изменившегося статуса или разрушить проделанную бродягами работу. Лес — изменчивое место, и опасность всегда может просочиться в какую-то щель.

Ходы ведущего

Если замыслы — это пункты назначения, а принципы — пути, по которым ВИ туда добирается, то ходы— это последовательные шаги по этим дорогам, приближающие его к целям. ВИ не делает ход каждый раз, когда что-то произносит. Порой он просто описывает сцену. Иногда говорит от имени ПВ, но всё равно не делает ход. А бывает, что просто излагает результаты в соответствии с ходом ПИ.

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Но когда ВИ рассказывает, как будет дальше развиваться мир игры, когда продвигает события и вводит в игру что-то новое (что не просто является результатом хода ПИ), ВИ делает ход.

Ходы ВИ противоположны ходам игроков, потому что они тоже позволяют «чему-то произойти», но при этом их результат всегда определён: что скажет ВИ, то и случится. При этом ВИ может достаточно сильно изменять свои ходы, чтобы регулировать уровень воздействия и достигать различных степеней «мягкости» и «жёсткости» (подробнее см. стр. 206).

Когда делаются ходы ведущего

Есть три основных обстоятельства, при которых ВИ делает ход: когда **кто-то проваливает бросок**, когда **кто-то предоставляет ему удачную возможность** и когда **события замедляются**. В этих случаях ВИ говорит, что будет дальше, и значительно продвигает сюжет, требуя ответа от ПИ.

Провал броска

В игре у каждого отдельного хода (базовых ходов, ходов оружейных навыков, ходов архетипов и т.д.) есть последствие при провале, т.е. если игрок выбросит 6 или меньше. Некоторые специфические ходы (особенно ходы архетипов) точно описывают, что произойдёт при провале, оставляя ВИ некоторую свободу интерпретации. Но если в описании хода не указано, что произойдёт при провале броска (как, например, у базовых ходов и ходов оружейных навыков), то в таком случае ВИ делает свой ход.

Так что, если ПИ пытается *убедить ПВ*, а игрок, управляющий им, проваливает бросок, то ВИ делает ход. Если ПИ пытается вступить в *рукопашный бой*, бросаясь на рыцаря Династий с мечом наперевес, а игрок, управляющий им,

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

проваливает бросок, то ВИ делает ход. Если ПИ хочет *понять* другого ПИ и узнать, о чём думает этот другой, а его игрок, управляющий ПИ, проваливает бросок, то ВИ делает ход.

Эти ходы могут быть разными в зависимости от конкретной ситуации, но каждый провал требует развития сюжета— и для этого нужны ходы ВИ.

Удачная возможность

Порой действия ПИ или игнорирование ими опасности требуют развития сюжета. Например, бродяга знает, что вокруг рыщет стража, которая его ищет, и, если он покинет своё укрытие, его сразу же заметят... но всё равно решает это сделать. В этом случае ВИ делает ход, следуя заранее описанным условиям, и рассказывает о последствиях, соответствующих рамкам мира игры.

«Удачная возможность» появляется, если условия запуска хода не были явно соблюдены, но действие (или бездействие) ПИ всё равно требует ответа, реакции со стороны мира или ПВ. Если ПИ решит гневно плеснуть вином в лицо местному судье Маркисата, это может принести ему удовлетворение, но также станет удачной возможностью для хода ВИ — как минимум, ПИ заработает дурную славу у Маркисата или судья может вызвать солдат, чтобы немедленно его арестовать. Возможно, ход не был запущен, но действие ПИ всё равно требует хода ВИ.

ВИ должен отслеживать ситуации, при которых броски кубиков не нужны, но выбор, который делают ПИ, всё равно потребует хода ВИ, позволяющего соблюсти «реальность» сюжета и продвинуть мир вперёд.

Замедление событий

Наконец, порой игра увязает в рутине. ПИ не могут договориться о том, что делать дальше, и беспрерывно спорят, что становится никому не интересно и просто раздражает. Или они не понимают, что делать, находятся в тупике, не знают, какой ход предпринять дальше, и просто ждут, когда что-нибудь произойдёт. Может быть, они одержали несколько побед подряд, и игра потеряла ощущение риска, или потерпели серию поражений и теперь сидят в тюрьме, без снаряжения и воли к действиям, не понимая своих возможностей.

В таких ситуациях ход ВИ может поддержать развитие сюжета и темп игры. Бродяги спорят друг с другом? Их прерывает атака злобного барона де Шонси! ПИ чувствуют, что застряли, не знают, что делать или какой ход сделать? К ним приходит местный разбойник и предлагает возможность получить огромный куш при условии, что они готовы ограбить поместье местного богача! Ходы ВИ — это инструменты для регулирования темпа игры и поддержания общей вовлечённости, поэтому не нужно ждать броска или удачной возможности, чтобы сделать ход, если события замедлились настолько, что стало скучно.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Более мягкие и более жёсткие ходы

Даже несмотря на подробный список ходов ВИ, данный ниже в этой главе, ВИ всё равно нужно проделать немалую работу, чтобы адаптировать под рамки мира ход, который он делает. ВИ должен придумать, как этот ход на самом деле выглядит, основываясь на своих принципах и замыслах. ***Раскрыть нежелательную правду*** нужно так, чтобы подогнать её под рамки сюжета, чтобы можно было её понять, озаботиться ею или повзаимодействовать с ней.

Значимой частью работы над такой адаптацией является выбор между более **мягким** или более **жёстким** ходом. Любой ход ВИ может быть мягче или жёстче в зависимости от того, как ВИ опишет его игрокам. Более мягкий ход чаще используется для настройки, чтобы подвести игроков к более серьёзным отдалённым последствиям и будущему риску. Более жёсткий ход используется для немедленного воплощения риска и последствий.

Ход может быть мягким из-за более растянутого во времени эффекта, который даёт ПИ шанс отреагировать или предотвратить худшее, или из-за меньшей силы воздействия, т.е. если с точки зрения ПИ, ход менее разрушителен, ужасен или суров.

Ход может быть жёстким из-за немедленного эффекта, который *не* оставляет ПИ шанса на реакцию, или из-за большей силы воздействия, т.е. если происходит нечто ужасное или мир игры претерпевает серьёзные изменения.

Ходы можно изменять сильнее, чтобы сделать их ещё мягче или жёстче, или добиваться каких-то промежуточных точек.

Можно представить жёсткость и мягкость в виде графика X и Y, поместив ход в любую точку!

Ниже приведены примеры ходов с разной степенью жёсткости и мягкости.

Ivan Smirnov (Order #3952556)

После того, как бродяга провалил попытку убедить хозяина таверны предоставить ему бесплатную комнату...

Самый мягкий: хозяин говорит: «Я бы хотел снизить цену, но не могу. Для деревни настали тяжёлые времена, так что придётся либо заплатить за комнату 2 ценности, либо уйти».

Мягче: хозяин говорит: «Я бы хотел снизить цену, но у меня нет даже хорошей комнаты. Могу предложить разве что место в сарае. Там немного удобнее, чем на земле. И это всё ещё стоит 2 ценности». Если ПИ примут предложение, то, увы, ночёвка в сарае очистит каждому из них всего по 1 истощению, а не всю шкалу».

Жёстче: хозяин говорит: «Не могу. Через нашу поляну проходят войска Династий, они заняли все комнаты». И ПИ вдруг понимают, что все находящиеся в помещении, хоть ПИ и приняли их за простых путников, могут быть теми самыми солдатами, наблюдающими за ними, подозрительно их разглядывающими...

Самый жёсткий: прежде чем хозяин успевает заговорить, по стойке хлопает сержант Династий: «Все комнаты заняты по поручению Крылатых войск. Эта таверна — наш временный гарнизон. И вот сюда заваливаются подозрительные путешественники с... это что, оружие на поясах? А ну-ка пройдёмте с нами».

Конечно, не нужно целую вечность адаптировать каждый свой ход. В конце концов, ВИ должен поддерживать темп разговора. Но понимание того, что ВИ *может* модулировать ходы, делать их эффекты более или менее растянутыми во времени и более или менее сильными, что он может сделать их мягче или жёстче во многих отношениях, даёт множество возможностей для выбора самого подходящего для ситуации хода. Набираясь опыта, ВИ привыкнет подбирать мягкость и жёсткость ходов и быстро начнёт делать идеальные ходы!

Список ходов

Ниже приведён полный список ходов ВИ:

- нанести травму, истощение, износ, затраты или вред морали (по условиям);
- раскрыть нежелательную правду;
- показать признаки приближающейся угрозы;
- поймать кого-то;
- поставить кого-то в затруднительное положение;
- помешать чьим-то планам и замыслам;
- предложить условие достижения цели;
- показать, что фракция думает о ПИ;
- использовать против ПИ их собственный ход;
- обратиться к негативной стороне их биографии, репутации или снаряжения;
- после каждого хода спрашивать: «Что будешь делать дальше?»

Ivan Smirnov (Order #3915255.65)

Нанести травму, истощение, износ, затраты или вред морали (согласно условиям)

Это довольно простой ход: чтобы его сделать, нужно просто велеть игроку отметить какой-нибудь вред. Это отличный ход, если уже было понятно, что есть риск получения вреда, и если нужно сделать ход без серьёзной угрозы (что зависит от того, насколько сильный вред наносится). Одна ячейка на любой шкале вреда вряд ли немедленно приведёт к тяжелым последствиям... если только ПИ не получил уже большое количество вреда — в таком случае ВИ просто доводит дело до конца.

«По условиям» означает, что у вида вреда и его количества должно быть обоснование: если ПИ ведёт разговор, будет довольно жестоко внезапно сделать ход ВИ и нанести ему 3 травмы от лица неожиданного убийцы, *если только* по каким-то причинам не было понятно, что убийца охотится на ПИ, может быть поблизости и смертельно опасен. При нанесении любого вида вреда нужно перефразировать ход, адаптируя его под происходящее в мире игры, — не просто «Получи 1 затрату», а «Стрелы рвут твою сумку с едой, и её содержимое рассыпается по земле во время бега. Получи 1 затрату».

Мягче: «вражеский фехтовальщик делает финт и полосует твою руку. Получи 1 травму».

Жёстче: «вражеский фехтовальщик делает финт и сильно рубит запястье. Получи 2 травмы, которые нельзя отразить доспехами».

Раскрыть нежелательную правду

Этот ход предназначен для ситуаций, при которых ВИ «раскрывает» что-то новое, усложняющее жизнь ПИ. «В том тёмном углу комнаты всё время прятался враг! Преступник, которого схватили стражники, — твой лучший друг детства! Украденная у графа драгоценность на самом деле поддельная!» Этот ход также является самым простым способом ввести новую информацию, так сказать, «переписать историю». Никто из собравшихся не мог знать, что драгоценность была поддельной, включая ВИ, пока он не сделал этот ход. До тех пор пока ВИ будет придерживаться рамок сюжета и перефразировать ходы, будет казаться, что в вымышленном мире так всегда и было. Этот ход обычно соответствует более мягкой стороне спектра, поскольку последствия и прошлые действия отдалены во времени. Но можно сделать его более жёстким, если раскрытая информация будет конкретной или ужасной, или если ВИ перейдёт после него к другому ходу.

Мягче: «всё это время я работал на Династии», — заявляет Превитт, — я двойной агент внутри Лесного союза. И, уйдя отсюда, я расскажу Династиям всё, что знаю».

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Жёстче: «всё это время я работал на Династии», — заявляет Превитт, — и уже сообщил им, что сегодня планируется нападение. Династии готовы устроить засаду на всю ячейку Лесного союза».

Показать признаки приближающейся угрозы

Это ход-предвестие, создающий новые опасности, угрозы и проблемы, не выдвигая их на передний план. Приближающаяся угроза может быть любой, от марширующей армии до засухи и первых признаков тиранических наклонностей правителя. По своей сути это скорее мягкий ход, который способствует появлению новых опасностей, а не обрушивает их на ПИ прямо сейчас, но он может быть и более жёстким в зависимости от показанных знаков: если ПИ возвращаются на поляну, которой ранее помогали, только чтобы найти её разрушенной до основания, а выжившие рассказывают истории о неудержимой механической армии Маркисата, значит, ВИ сделал этот ход более жёстким. Важная обязанность ВИ НРИ «Корни» — верность рамкам мира, и поэтому очень нужно заранее демонстрировать угрозы и опасности, чтобы у всех было одинаковое представление о вымышленном мире. Если ПИ способны видеть приближающуюся опасность, могут предчувствовать её приближение, то они могут быть подавлены её появлением, но не будут считать его необоснованным.

Мягче: обычно оживлённый рынок сейчас почти пуст. Обитатели, которых ПИ встречает, выглядят усталыми и измождёнными. Полноводная река, протекающая через город, иссякла и почти полностью пересохла. Похоже, скоро всю поляну иссушит засуха.

Жёстче: на обычно оживлённом рынке орудуют головорезы, кое-как экипированные лисы, волки и мыши, стоящие на страже плотины и полных бочек с водой. То, что раньше было полноводной рекой, теперь похоже на ручеёк. ПИ видят, как обитатели города смотрят на оккупантов со смесью ненависти и страха.

Поймать кого-то

Этот ход служит двум целям: подвергает ПИ реальной, серьёзной, отдельной опасности и даёт ВИ возможность по-настоящему угрожать ПИ, не убивая их. Если местная стража арестовывает бродягу и сажает его в камеру, значит, ВИ сделал свой ход, чтобы ***поймать кого-то***. Если бродяга теряет во время драки сознание от переутомления и враг похищает его для допроса, это тоже значит, что ВИ ***поймал кого-то***.

Поймать можно и ПВ. Если ПИ узнает, что его близкий был похищен в качестве заложника лидером ячейки Лесного союза, то ВИ и ***раскрыл нежелательную правду***, и ***поймал кого-то***. Если опасный враг схватит невинного прохожего и потребует от ПИ сложить оружие, то ВИ опять же ***поймал кого-то***. Если нужны тяжёлые, серьёзные последствия (пойманный может оказаться в настоящей опасности!), при которых всё же есть шанс среагировать, сбежать и выжить,

Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

нужно использовать этот ход. *Поимка кого-то* почти неизбежно мотивирует к активным действиям и привлекает внимание, поскольку друзья жертвы пытаются её спасти.

Мягче: бродяги видят, как Мэрдок подбирает лежащего без сознания Плаща и убегает. Между ними стоят стражники, но бродяги могут что-то сделать.

Жёстче: во время драки бродяги не замечают, как Мэрдок хватает лежащего без сознания Плаща. Они обнаруживают пропажу вора, только когда бой заканчивается и все остальные теряют сознание или отступают. Плащ очнулся в цепях, в камере.

Поставить кого-то в затруднительное положение

Этот ход предназначен для сложных, напряжённых ситуаций, требующих от ПИ трудного выбора для моментов, когда ПИ окружены и прижаты к стенке. Они ещё не схвачены, возможно, им удастся сбежать, возможно, они смогут вырваться, но сделать это будет трудно, опасно и затратно. Но этот ход охватывает и другие «положения», другие ситуации, когда ПИ оказываются между молотом и наковальней. Если они внедрились в Лесной союз по поручению Маркисата, то ВИ *поставит их в затруднительное положение*, когда ячейка Лесного союза нападёт на казармы Маркисата: решатся ли ПИ раскрыть себя, чтобы попробовать защитить союзников, или же примут участие в нападении и, возможно, покажут себя врагами Маркисата? Это может быть довольно жёстким ходом: сложится ужасная ситуация — даже если у ПИ будет возможность ответить, эффект от сложившихся обстоятельств может быть немедленным и сильным.

Ivan Smirnov (Order #395255 (5)

Мягче: стражники загоняют бродяг в подсобку трактира, где бродяги укрываются за бочками. «Приведите личную стражу барона, — приказывает капитан, — Они никуда не уйдут». Бродяги слышат, как на тетивы накладывают стрелы, и видят, что все 5 (или около того) стражников нацеливают на них луки.

Жёстче: стражники загоняют бродяг в подсобку трактира — ни окон, ни других дверей. Бродяги захлопывают дверь и укрываются за бочками... и лишь потом понимают, что стражники не пытаются прорваться внутрь. Они чувствуют запах дыма, и вдруг их осеняет: стражники собираются сжечь весь трактир вместе с ними!

Помешать чьим-то планам и замыслам

Чтобы добиться своего, ПИ могут строить планы и схемы, но реальная ситуация почти всегда будет складываться иначе, чем ожидалось, поскольку они столкнутся с непредвиденными угрозами и проблемами. Бродяги могут разработать блестящий план: тайком перевезти разыскиваемого товарища в бочке с продовольствием, предназначенной для рынка... только затем, чтобы бочка была конфискована местным гарнизоном и перенаправлена в казарму! Конечно, этот ход ВИ может нарушить не только планы ПИ — ВИ может нарушить планы и замыслы ПВ, внеся хаос в ход событий. Барон планирует обнародовать улики, которые ему передали ПИ, на городском собрании и тем самым показать, что мэр коррумпирован и ему нельзя доверять, но, прибыв на собрание вместе с ПИ, барон обнаруживает, что мэр уже там и выдвигает против него точно такие же обвинения! Приключенческий сюжет НРИ «Корни» изобилует планами, которые идут наперекосяк, поэтому ВИ надо использовать этот ход, чтобы игрокам пришлось соображать на ходу и вставать перед интересным, сложным выбором.

Мягче: Квинелл, зная график патрульных маршрутов, пробирается через стену именно туда, где их не должно быть, — и находит там двух храпящих стражников! Похоже, они заснули и не продолжили патрулирование, но если слишком шуметь, они могут проснуться.

Жёстче: Квинелл, зная график патрульных маршрутов, пробирается через стену именно туда, где их не должно быть, — и застаёт там бродягу Арклайю, которая поджидает её, ухмыляясь! «Я знала, что ты воспользуешься этим расписанием. Я хочу поучаствовать в ограблении. Мы договорились или мне позвать стражу?» — спрашивает она.

Предложить условие достижения цели

Этот ход — один из лучших способов дать ПИ то, что они хотят, но с определёнными затратами. У всех ПВ в НРИ «Корни» есть какой-то мотив, что-то, чего они желают. Есть и упёртые радикалы, но многие из ПВ будут рады заключить сделку, чтобы получить то, что им действительно нужно. Если бродяга пойман и загнан в угол стражей, капитан может просто предложить отпустить его... за взятку или ценную золотую статуэтку, которую надо украсть из дома богатого

Ivan Smirnov (Order #3952554.6)

торговца. Если бродяга пытается *убедить* лидера местного Лесного союза использовать более мирную тактику, тот может согласиться, если только бродяга сможет достать материалы для шантажа губернатора Маркисата. Эти предложения всегда требуют от бродяг многого и навлекают на них новые неприятности, поэтому они ориентированы на будущее, как мягкие ходы, но сами просьбы могут быть достаточно суровыми, чтобы такие ходы считались очень жёсткими.

Мягче: «Слушайте, мне нужен козел отпущения, — говорит мэр. — Если я сделаю то, что вы хотите, мне нужно, чтобы кто-то взял на себя вину за наши недавние дела. Я помогу, если вы подбросите эти улики капитану стражи».

Жёстче: «Слушайте, мне нужен козел отпущения, — говорит мэр. — Если я сделаю то, что вы хотите, мне нужно, чтобы кто-то взял на себя вину за наши недавние дела. Капитан стражи слишком чист, слишком любим... так что, к сожалению, это должны быть вы. Совершите кражу еды с местного продовольственного склада и сделайте так, чтобы вас увидели, — тогда я смогу заявить, что вы и есть бандиты, которых мы выслеживали».

Показать, что фракция о думает о ПИ

Этот ход позволяет сыграть на репутации ПИ, при этом ПИ не нужно сначала делать один из репутационных ходов. У каждой фракции есть своё общее мнение о каждом ПИ, и репутация ПИ — полезный показатель отношения к нему среднего члена фракции. ВИ должен использовать эти сведения и совершать соответствующие ходы, будь то появление проблем из-за подозрительности ПВ или потому что ПВ доверяют ПИ и восхищаются ими, возлагая на них большую ответственность. Этот ход отражает деяния бродяг и то, что о них думают в Лесу в целом, поэтому его можно легко использовать в более мягких или более жёстких целях, в зависимости от репутации ПИ и того, насколько это важно ПВ.

Мягче: репутация ПИ у Маркисата +1? Капитан стражи оглядывает ПИ и говорит: «Ах да, я должен был вас узнать. Мне бы пригодились ваши навыки и репутация, чтобы решить одну проблему в городе. Для губернатора Маркисата это будет иметь огромное значение».

Жёстче: репутация ПИ у Маркисата +1? Капитан стражи оглядывает ПИ и говорит: «Ах да, я должен был вас узнать. Вы, конечно, можете идти, но будьте осторожны. В этом городе много сторонников Династий, и есть вероятность, особенно после нашей маленькой встречи, что теперь вы станете для них целью. Если, конечно, не поможете мне их убрать, то есть...»

Использовать против ПИ их собственный ход

Этот ход является одним из самых эффективных, если ПИ совершает провал при базовом или оружейном ходе. По сути, ВИ использует последствия хода, который только что сделал игрок. Если он только хотел *обмануть ПВ*, то ВИ может пока-

Ivan Smirnov (Order #3552556)

зать, что на самом деле был обманут ПИ! Если он только что ***пытался понять кого-то***, то ВИ может задать те же вопросы ПИ, и игрок должен ответить честно! И так далее. Этот ход особенно полезен, когда ПИ делает ход против другого ПИ, например, ***пытается понять кого-то*** — пусть игрок, управляющей целью, получит возможность ***понять кого-то***, как если бы у него выпало 10+! Этот ход — один из самых сложных для адаптации, так как его эффект почти всегда немедленный, но не сильный.

Мягче: ударив молотом, чтобы ***разрушить*** дверь, ПИ срывает её с петель, но сама дверь сделана из железа, и он видит, что навершие молота теперь расшатано и слабее держится на рукояти. Нужно отметить у молота 2 износа.

Жёстче: ударив молотом, чтобы ***разрушить*** дверь, ПИ срывает её с петель, но дверь оказывается слишком крепкой — и молот, разлетаясь на куски, сам разрушен!

Обратиться к негативной стороне биографии, репутации или снаряжения

Этот ход позволяет вывести на первый план разные решения, принятые игроками в отношении своих ПИ. «Обращаясь к негативной стороне», ВИ делает так, чтобы недостатки биографии ПИ, репутации или снаряжения повлияли на ситуацию и воздействовали на мир игры. Например, если бродяга возвращается на поляну, которую игрок выбрал для него родной, то его будут узнавать и общаться с ним как с коренным жителем: обитатели будут просить о помощи, а запугать тех, кто знает тебя с детства, гораздо сложнее. Если бродяга постоянно носит пластинчатые доспехи, то это выразится не только в эффектах вредных меток, которыми может обладать такое снаряжение, но и в страхе, и подозрении, которыми обитатели могут среагировать на появление тяжеловооружённого бродяги.

Мягче: у меча ПИ метка *Большое*, верно? Значит, он довольно крупный. Когда он пытается осторожно пробраться в дом через окно, он цепляется за раму. Если хотите проникнуть сюда без шума, придётся потратить много времени, чтобы аккуратно снять его и пронести через окно...

Жёстче: у меча ПИ метка *Большое*, верно? Значит, он довольно крупный. Когда вы пытаетесь осторожно пробраться в дом через окно, его рукоять цепляется за раму над плечом ПИ и клинок выпадает из ножен прежде, чем он успевает понять, что произошло. Он с грохотом и шумом падает на землю, громко ударяясь о стену здания. Наверняка это кто-то услышал.

После каждого хода спрашивать: «Что будешь делать дальше?»

Ходы ВИ — это шанс продвинуть мир вперёд, позволить произойти чему-то новому, изменить ситуацию. Но это имеет значение, только если игроки реагируют на ходы ВИ. Поэтому, делая ход, ВИ говорит, а затем выдерживает паузу, чтобы дать

Ivan Smirnov (Order #3915253.6)

возможность другим участникам разговора ответить. ВИ всегда должен сопровождать ход вопросом к игрокам: «Что вы будете делать дальше?» Это не значит, что у них есть шанс предотвратить ужасные события хода — более жёсткие ходы могут разрешиться раньше, чем они успеют среагировать. Но после окончания хода игроки столкнутся с новой ситуацией, и ПИ нужна возможность для действий.

Персонажи ведущего

Большую часть времени ВИ управляет ПВ Леса. Они действуют сами по себе или реагируют на действия ПИ. Когда ВИ делает ходы, многие из них фактически принимают форму действий ПВ в кадре или за кадром. ПВ зачастую незаменимы, если ВИ следует принципам или замыслам.

Во время любой кампании в НРИ «Корни» у ВИ наберётся большое количество ПВ, разбросанных по всему Лесу. Это не только ожидаемо, но и желательно, так как помогает показать мир полным и живым, а также открывает много возможностей для многообразных ходов разной силы воздействия. В этом разделе описано, как создавать и развивать ПВ, начав всего лишь с имён и занятий и закончив сложными вещами, такими как мотивы и страхи.

Создание персонажа ведущего

В целом подавляющее большинство ПВ на поляне не нуждаются в особом развитии или внимании. Заслуживающие внимания ПВ либо играют определённую роль, либо важны для ПИ. Предполагается, что на каждой поляне в Лесу будет множество ПВ, большинство из которых окажутся обычной фоновой массовкой. Это нормально!

Если ПВ превращается в именного ПВ, который разговаривает и взаимодействует с ПИ и у которого могут быть свои, независимые от его роли, стремления, особенности и отношения с ПИ, он заслуживает некоторого внимания. У такого ПВ должно быть **имя**, **описание** (включая вид), **занятие** и **мотив**. Если ПВ ввязывается в драку с ПИ или хочет нанести ему вред либо если ВИ заранее знает, что ПВ с большой вероятностью ввяжется в драку с ПИ, то у него должны быть шкалы вреда и снаряжение.

Имя, описание, занятие и мотив

Первым делом нужно удостовериться, что у ПВ, который стал чем-то большим, чем просто «фоновый персонаж» или «простой работник», есть полное имя, описание, занятие и мотив.

Имя можно выбрать из списка. Именем можно намекнуть на детали о персонаже (если у имени особый стиль или звучание). Но не обязательно давать ПВ особенное имя, чтобы он казался достаточно реальным для взаимодействия.

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Нужно представить, что видят бродяги, глядя на ПВ, и описать его, указав хотя бы одну отличительную черту: красное перо в шляпе, постоянное перебирание карт лапами, бегающие туда-сюда глаза. Обязательно надо упомянуть вид ПВ: его будет гораздо проще представить, поняв, что это за животное.

Занятие ПВ — зачастую первое, что о нём придумает ВИ, он должен указать, на кого ПВ работает и каковы его основные обязанности. Пекарь может ни на кого не работать и просто обеспечивать едой обитателей поляны, стражник может работать на Маркисат и отвечать за устранение беспорядков.

Мотив ПВ — это всегда заявление формата «Хочу _____», и он необходим, чтобы ПВ казался живым. Мотив говорит ВИ о том, что волнует и чего хочет ПВ, и с мотивом его легче изобразить нацеленным на это. ПВ, чья цель — «Хочу не попасть в беду», будет совершенно другим, чем ПВ, чья цель — «Хочу освободить свою поляну».

Шкалы вреда и снаряжение ПВ

Если нужно дать ПВ шкалы вреда, то ему понадобятся шкалы травмы, истощения, износа и морали. У него должно быть как минимум по одной ячейке истощения, травмы и морали (у него может не быть ячеек износа, что олицетворяет отсутствие реального снаряжения), но не более 5 ячеек на каждой отдельной шкале.

Травма и истощение очень похожи на те же шкалы ПИ. Шкала износа охватывает всё снаряжение разом, у ПВ нет смысла отслеживать отдельные предметы. Отдельные шкалы износа нужны только предметам, которые есть у ПИ, и они взаимодействуют с ними напрямую.

Мораль — это уникальный показатель для ПВ. Она отражает его желание сражаться или противостоять группе ПИ, преследуя свои собственные цели. Если ПВ нужно отметить вред морали, а у него не осталось пустых ячеек, то он немедленно убежит или подчинится, убравшись с пути ПИ. ПВ с высокой моралью не отступит — если ПИ захотят его одолеть, то, скорее всего, он будет побеждён через травмы или истощение. ПВ с низкой моралью легко сложат оружие, сдадутся и отступят.

Чтобы понять, сколько ячеек вреда каждого вида должно быть у отдельного ПВ, см. таблицу «Шкалы вреда персонажей ведущего» ниже.

Затем, если это уместно, ВИ должен убедиться, что знает, какой вред ПВ может нанести с помощью своего снаряжения. ВИ должен описать его оружие, указав его дистанцию (личная, ближняя, дальняя) и количество вреда, которое оно наносит (как минимум 1 травму или истощение, часто больше). Смертельное оружие наносит больше травм, необычное или изматывающее оружие наносит больше истощения, бьющее или ломающее оружие наносит больше износа. ВИ может регулировать количество вреда по своему усмотрению, по-

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

этому в качестве базового уровня ПВ может нанести 1 травму; или 2 травмы; или 1 травму и 1 истощение; или 1 травму и 2 износа и т.д.

Ниже приведено несколько видов оружия, которое ПВ могут использовать против ПИ:

- обычный клинок: 1 травму;
- большой клинок или топор, которым ударяют с силой: 2 травмы;
- хитрое в обращении оружие, например кнут: 1 травму, 1 истощение;
- тяжёлое оружие, например большой двуручный молот: 1 травму, 1 износ;
- владелец — умелый и хитроумный боец: +1 истощение;
- владелец — сильный и выносливый боец: +1 травма;
- оружие предназначено для повреждения только снаряжения: ВИ должен преобразовать весь вред в износ, +1 износ.

Группы персонажей ведущего

Иногда ПИ сражаются с целыми группами врагов, а не с отдельными. Во многих таких случаях ВИ может обращаться со всей группой ПВ как с единым существом. Группа ПВ называется «толпой» независимо от того, кто в ней находится, имеет расширенные шкалы вреда и наносит больше вреда при каждом ударе.

Чтобы определить шкалы вреда и наносимый толпой вред, сначала нужно определить шкалы вреда и вред, наносимый средним членом толпы, тем, кто представляет большинство ПВ внутри толпы. Затем вред увеличивается следующим образом:

- толпа из 5–10 обитателей (малая): +2 ячейки к средней шкале вреда, средний наносимый вред x2;
- толпа из 11–20 обитателей (средняя): +4 ячейки к средней шкале вреда, средний наносимый вред x3;

Шкалы вреда персонажей ведущего

Ячейки	Травма	Истощение	Износ	Мораль
1	Обычный обитатель	Обычный обитатель	Обычный обитатель	Обычный обитатель
2	Тренированный боец	Батрак, рабочий	Солдат с хорошей экипировкой	Опытный торговец
3	Здоровяк	Акробат, обычный бродяга-ПВ	Солдат с отличной экипировкой	Лидер, сержант
4	Опасный солдат-ветеран	Местный силач	Вооружённый и облачённый в доспехи рыцарь	Убеждённый верующий
5	Ужасающий враг, медведь	Невероятно способный бродяга	Богатый и великолепно оснащённый рыцарь	Фанатичный идеолог

Ivan Smirnov (Order #3552556)

- толпа из 21+ обитателей (большая) : +6 ячеек к средней шкале вреда, средний наносимый вред x4.

Таким образом, толпа, состоящая из совершенно обычных обитателей с одной ячейкой у каждого на шкале вреда, которая просто наносит травму, получит следующие значения:

- толпа из 5–10 обитателей: 3 ячейки на каждой шкале вреда, наносит 2 травмы;
- толпа из 11–20 обитателей: 5 ячеек на каждой шкале вреда, наносит 3 травмы;
- толпа из 21+ обитателей: 7 ячеек на каждой шкале вреда, наносит 4 травмы.

В то время как толпа, состоящая из хорошо экипированных солдат, наносящих в среднем 2 травмы и имеющих по 3 ячейки на каждой шкале вреда, будет выглядеть следующим образом:

- толпа из 5–10 солдат: 5 ячеек на каждой шкале вреда, наносит 4 травмы;
- толпа из 11–20 солдат: 7 ячеек на каждой шкале вреда, наносит 6 травм;
- толпа из 21+ солдат: 9 ячеек на каждом треке вреда, наносит 8 травм.

Угроза толпы

Как видно из примеров, толпы, особенно большие, представляют реальную угрозу для бродяг. Отряд бродяг может спокойно справиться с 20 или около того обычными обитателями, но это будет нелегко. Отряд бродяг практически обречён, если попытается выстоять и сражаться против 21+ хорошо вооружённых, экипированных и обученных солдат.

Толпы следует использовать, только если это уместно и соответствует событиям игрового мира, но нужно иметь в виду, что они куда опаснее отдельных противников. Они значительно усиливают напряжение сцены, так как превосходят бродяг числом, из-за чего сдача или отступление кажутся более желательными вариантами. Если ВИ только начинает свою кампанию, нужно напомнить игрокам, какими опасными могут быть большие толпы, поэтому их персонажи должны помнить, что нужно отступить или сдаться, а не сражаться до конца.

Основные персонажи ведущего

ПВ, которых можно использовать, если нужен усреднённый набор шкал вреда.

1 травма, 1 истощение, 0 износа, 1 мораль ◆ наносит 1 истощение

Обычный обитатель без нормального снаряжения или защиты. Орудует когтями и лапами.

1 травма, 1 истощение, 1 износ, 1 мораль ◆ наносит 1 травму

Обычный страж поляны без особой подготовки или снаряжения. Орудует иззубренным мечом.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

2 травмы, 1 истощение, 2 износа, 2 морали ◆ наносит 1 травму

Натренированный и хорошо оснащённый страж или солдат, не новобранец. Орудует качественным мечом.

3 травмы, 2 истощения, 3 износа, 2 морали ◆ наносит 2 травмы и 1 износ

Здоровяк или борец. Реальная угроза для отдельного бродяги, и достаточно крепок, чтобы представлять опасность для отряда. Орудует гигантским топором.

1 травма, 2 истощения, 1 износ, 3 морали ◆ наносит 1 травму

Лидер, а не боец. Кто-то, кто скорее будет стоять во главе, а не драться в первых рядах. Орудует церемониальным оружием.

2 травмы, 2 истощения, 3 износа, 3 морали ◆ наносит 1 травму и 1 истощение

Лейтенант, служащий чьей-то цели. Способный и хорошо подготовленный. Орудует рапирой и кинжалом.

5 травм, 5 истощений, 2 износа, 4 морали ◆ наносит 3 травмы

Медведь. Бегите!

Боевые сцены

Бои являются ключевой частью НРИ «Корни». Все оружейные ходы и оружейные навыки рассчитаны на сражение, как и многие ходы архетипов и даже снаряжение ПИ. Некоторые бродяги будут пытаться сделать всё возможное, чтобы избежать драки, но большинство из них чувствуют себя в бою как дома. Так как же вести боевую сцену в качестве ВИ НРИ «Корни»?

Более или менее так же, как и остальную игру! ВИ и игроки обсуждают происходящее. Игроки по-прежнему описывают свои действия, которые, в свою очередь, запускают ходы, а ВИ по-прежнему реагирует в соответствии с результатами бросков и рамками мира игры. Боевая сцена в основе работает так же, как и вся остальная игра, это следует запомнить. Вот несколько дополнительных советов, которые помогут справиться с некоторыми из самых неприятных элементов боевых сцен в НРИ «Корни».

Управление фокусом внимания

«Фокус внимания» в данном случае означает «Кто сейчас действует?». Это вопрос о том, кому уделяется внимание в конкретный момент, кто получает возможность действовать прямо сейчас. Многие НРИ с боевыми сценами используют какую-нибудь систему инициативы для распределения фокуса внимания, которая гарантирует, что каждый получит «очередь действовать», порядок которой жёстко определён, чтобы не возникало вопросов.

Ivan Smirnov (Order #3552556)

В НРИ «Корни» так не работает. В ней нет порядка действий, нет конкретной очереди, при которой «каждый выполняет одно действие, а затем мы переходим к следующему». Вместо этого ВИ должен управлять фокусом внимания по ходу сцены, как если бы бродяги проворачивали дельце на рынке или ужинали с местным чиновником Маркисата.

В боевых сценах работа ВИ как режиссёра/оператора становится ещё более важной. ВИ сосредотачивается на интересном, захватывающем и напряжённом, будто выстраивая сцену сражения в фильме. ВИ может направить камеру на одного ПИ, который совершит несколько ходов, создавая целую цепочку обменов, или направит камеру на ПИ для одного хода, который завершится победой ПИ, а затем сразу же повернётся к другому ПИ для нового хода. ВИ не руководствуется заранее определённым порядком, а выбирает следующим того, кто оставался за кадром некоторое время или кто сейчас делает что-то интересное.

Нужно помнить, что ВИ стоит на стороне всех ПИ, поэтому в конечном итоге в любой боевой сцене хочет увидеть, как в кадре блистает каждый. Но так же, как в фильме не переходят от одного ПИ к другому после каждого обмена и в одном и том же порядке, так и ВИ не должен так быстро и случайно переключать внимание. ВИ следует оставаться с ПИ до тех пор, пока не наступит подходящий момент, чтобы оставить его сражаться и переключиться на другого! Пусть всем будет интересно, и каждому нужно дать шанс блеснуть!

Создание напряжения

Как придать бою значение? Как сделать его захватывающим, заставить всех за столом выпрямиться или наклониться? Как сделать его напряжённым?

Многие оружейные ходы и ходы оружейных навыков нацелены на шкалы вреда, особенно на травмы, истощение и износ. Когда бродяга вступает в ***рукопашный бой***, он, скорее всего, обменивается вредом, и игрок зачёркивает одну-две ячейки травмы у ПИ или износа у доспехов. Может показаться, что в каждом бою нужно сосредоточиться исключительно на этих шкалах и механическом обмене вредом.

Но стоит иметь в виду, что бой — это такая же часть НРИ «Корни», как и всё остальное! Отмечать шкалы вреда важно: это хороший, простой способ обозначить последствия, которые в конечном итоге наступят, когда ПИ понадобится починить снаряжение, восстановить истощение или залечить травмы. Это может привести к интересным последствиям, например, к тому, что ПИ будет выведен из боя. Но во время игры ВИ не всегда будет полагаться на эти механические обмены. ВИ будет варьировать последствия и ходы, создавая интересные результаты и заново вызывая напряжение!

Поэтому, если у игрока возник провал в середине боевой сцены, это может привести к тому, что враг нанесёт его ПИ 3 травмы... но также может привести

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

к тому, что враг собьёт ПИ с ног и получит возможность позвонить в колокол, созывая стражников со всей поляны! Или это может привести к тому, что враг узнает, что один из членов семьи ПИ уже схвачен, и повелит ему немедленно сдаться, чтобы не подвергнуть опасности своего близкого! Нужно варьировать свои ходы между прямым нанесением вреда и *всем остальным, что можно сделать, чтобы было интереснее!*

Воплощение персонажей ведущего

Когда бродяги вступают в драку, изображать их врагов приходится ВИ. Как сделать это правдоподобно, особенно если в фокусе внимания не они, а ПИ?

Первое: у ПВ есть мотивы и мораль. Нужно использовать их. Каждый ПВ чего-то хочет, и у каждого ПВ есть шкала вреда, которая отражает его желание сражаться. Один из самых простых способов изобразить их интересными персонажами, а не просто автоматами с мечами — это сделать так, чтобы они решили прекратить сражаться! Сдача и отступление — вполне приемлемые варианты, которые помогают боям в НРИ «Корни» не превратиться в обычные потасовки.

Если ПВ скорее достигнет своей цели, сдавшись или убежав, он это сделает! Если шкала вреда морали ПВ получит несколько серьёзных ударов, ПВ может сдаться прежде, чем все ячейки заполнятся, — он не обязан, но в этом может быть смысл, так же, как он может сдаться, если у него осталась всего одна ячейка травм. А если по нему придётся мощный удар и, например, его доспехи будут целиком уничтожены, то ВИ может нанести ПВ вред морали в качестве хода ВИ, чтобы быть великодушным и дать понять, что ему действительно пора сдаваться!

Второе: ПВ действуют после действий ПИ. ПВ — активные участники битвы. Они не просто реагируют на ходы ПИ — они делают свои собственные, представленные в виде ходов ВИ. Это не только те ходы, которые ВИ делает после провала ПИ. Если игрок получает 10+ при вступлении в ***рукопашный бой***, ВИ разрешает все эффекты этого хода... а затем ПВ должен отреагировать, предприняв какое-то действие!

В большинстве случаев это будет более мягкий ход (см. раздел «Более мягкие и более жёсткие ходы» на стр. 206), то есть его последствия наступят позже, а не прямо сейчас. Это больше похоже на «Он рычит, опускает голову и бросается на тебя с кулаками — что ты делаешь?» чем на «Он рычит, опускает голову и бросается на тебя с кулаками, сбивая с ног и нанося 2 травмы. Что ты делаешь?» ВИ следует использовать последний вариант как более жёсткий ход после провала или удачной возможности. Нужно следить за тем, чтобы ПВ тоже оказывались в фокусе внимания. В общем сюжете они не так важны, как бродяги, но, чтобы ПВ казались настоящими, они должны иметь возможность реагировать на действия ПИ.

Третье: следовать сюжету. Если что-то происходит в мире игры, то надо следить, чтобы это имело реальные последствия. ПВ, который был обезоружен

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

и выронил своё оружие за парапет, поведёт себя совсем иначе, чем тот, кто при оружии. ПВ, который впечатлён или встревожен результатом хода, может промедлить, чтобы поговорить с ПИ, вместо того, чтобы просто броситься в атаку. А ПВ, сбитый со стены в результате хода ПИ, пострадает при падении, независимо от того, нанёс ли ход игрока явный вред. Всегда надо учитывать, что происходит, как это изменит ПВ или обстоятельства и как ПВ отреагирует.

Пример

Отряд бродяг, состоящий из судьи Киры (персонаж Кейт), поджигателя Гая (персонаж Мигеля), ремесленницы Эстер (персонаж Сэм) и скитальца Джинкса (персонаж Деррика), попал в весьма затруднительное положение. Их загнали в лесную пещеру и окружили дезертиры Маркисата, ставшие бандитами. Эта банда донимает местную поляну, а теперь — после серии неудачных действий Джинкса и Гая — бандиты готовы предать бродяг мечу.

«В свете факела Эстер вы вчетвером видите, что окружены со всех сторон. У них мечи и топоры, но оружие выглядит изношенным и обломанным», — описывает ВИ. Он быстро перечисляет параметры группы своих ПВ: обученные солдаты, ставшие сбродом, с худшим снаряжением, их около 10. ВИ выбирает 2 травмы, 1 истощение, 1 износ и мораль для среднего солдата, поэтому у небольшой группы 4 травмы, 3 истощения, 3 износа и 3 морали. Как группа они наносят 2 травмы. Их мотив — «Хотим быть свободными от любой власти, которая хочет нас контролировать».

«Кира, ты уже достала свой клинок, — говорит ВИ в соответствии с историей, которая предшествовала этому моменту. — Ты готова. Что ты делаешь?» ВИ направляет фокус внимания на Киру, потому что она подготовилась, и, позволив судье начать бой, он даёт ей шанс проявить себя.

«Я поднимаю меч и, делая широкий взмах, атакую врагов. Хочу, чтобы они бросились врассыпную», — отвечает Кейт.

«С твоих слов, похоже, ты вступаешь **в рукопашный бой**. *Кейт, сделай бросок с характеристикой Мощь!» — велит ВИ.*

«Погоди, у меня же есть оружейный навык **нападение на группу**. *И у большого меча есть метка. Могу ли я им воспользоваться?» — спрашивает Кейт.*

«О, конечно! Именно это ты и делаешь! Отметь истощение и соверши бросок с характеристикой Мощь!» Кейт бросает и получает 7–9. «Итак, ты обмениваешься с ними вредом — бросаешься в толпу и рубишь врагов, а они бьют в ответ, так что ты получаешь 2 травмы от них и наносишь 1 травму им, так?»

«Мой меч также имеет метку Большой, поэтому я хочу отметить ещё одно истощение, чтобы нанести 2 травмы», — говорит Кейт.

«Отлично! И ты сможешь выбрать один вариант из списка **нападения на группу**».

«Я, конечно, хочу, чтобы мне нанесли меньший вред... но пойду ва-банк. Хочу использовать их удары против них самих. Я снова отмечаю истощение, а они наносят вред сами себе. Мои доспехи отражают 2 травмы, — говорит Кейт

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Ведение конфликта между ПИ

По большей части НРИ «Корни» не рассчитана на конфликт ПИ против ПИ. Если два бродяги начинают убивать друг друга, значит, что-то пошло не так — они друзья, связанные вместе узами изгоев, поэтому если они начали драться, то изменилась структура самой игры. На протяжении всей игры ВИ следует постоянно задавать наводящие вопросы ПИ, чтобы вытащить наружу их узы и связи, подтолкнуть их друг к другу и напомнить о том, что ПИ решили быть вместе. Так можно предотвратить настоящую драку ПИ против ПИ ещё до того, как она начнется.

Тем не менее если нужны инструменты для работы с ПИ, спорящими или сражающимися с другими ПИ, то вот они:

Можно использовать правила ***помощи*** или ***помехи*** на стр. 86, которые позволят ПИ помешать ходам, направленным друг на друга.

Обязательно нужно переводить фокус внимания с одного на другого. Ни один из них не является более важным, но из-за структуры ходов в каждый момент времени в центре истории будет один ПИ.

Нужно напоминать ПИ, что они могут использовать уговоры, чтобы добиться своего, как до того, как будут обнажены мечи, так и во время боя.

и отмечает 2 износа своим доспехам в дополнение к ещё одному истощению за ход. — Теперь у меня 3 истощения — почти всё, что есть!»

«Потрясающе! Значит, они получают 4 травмы в сумме! — ВИ отмечает это, используя все 3 ячейки износа группы и одну ячейку травмы. — Кира уворачивается, отстраняется и кружится среди них. Хоть она и огромный барсук, Кира уклоняется от ударов, заставляя врагов задевать друг друга в толпе. А Кира в толпе чувствует себя как рыба в воде. Противники ранят её, но также себя и друг друга».

Но теперь настала очередь действовать ПВ после того, как им нанесли вред. «Понимая, насколько Кира опасна, один из ПВ кричит: «Не обращайте внимания на барсука, хватайте остальных!» ПВ и несколько других бандитов кидаются к стоящим неподалеку бродягам. ВИ заставляет разбойников действовать, и, поскольку это большая группа в тесном пространстве, ВИ всё равно будет рассматривать их как один отряд.

«Что ты делаешь, Гай?» — ВИ переключает внимание на других ПИ. ВИ не уверен, кто именно должен быть в центре внимания следующим, поэтому план на данный момент — переключаться на каждого ПИ, понять, что они делают, а затем разобраться с ходами.

«Я вытаскиваю свой кинжал и начинаю драться!» — говорит Мигель.

«Круто», — говорит ВИ. Похоже, что Гай вступает в ***рукопашный бой****, но ВИ ещё вернётся к этому вопросу. «Эстер, а что насчёт тебя?»*

Ivan Smirnov (Order #3952563)

«Я хочу выстрелить в них из лука!» — отвечает Сэм.

«Ага, но ведь у лука дальняя дистанция, верно? И нет **быстрого выстрела**, *да?» — спрашивает ВИ.*

«Оу, нет. Значит, мне нужно сначала отойти подальше? Я так и делаю, постараюсь добежать до какого-нибудь укрытия, чтобы начать стрелять».

«Великолепно. И что ты делаешь, Джинкс?»

«У меня есть ход архетипа **острый язык**, *которым я могу побороть их, сыграв на их неуверенности или страхах. Могу ли я это сделать?» — спрашивает Деррик.*

«Конечно! Что ты им скажешь?»

«Хм. Они боятся, что их поймают, верно? Джинкс говорит: «Не знаю, почему вы на нас нападаете, а не бежите! Лейтенант Маркисата, которая нас наняла, обязательно услышит звуки боя. Она очень скоро будет здесь!» — говорит Деррик.

«О, круто. Похоже на **обман**, *но Джинкс говорит это, пока они наступают с мечами наперевес. Уклоняясь и отражая их удары, что идеально соответствует ходу твоего архетипа. Давай разберёмся с этим в первую очередь. Деррик, делай бросок с характеристикой Хитрость!»*

Деррик бросает, но получает 6 — на грани успеха!

«Могу ли я помочь?» — спрашивает Сэм.

«Конечно, — говорит ВИ. — Но это значит, что Эстер будет помогать Джинксу, а не убегать, как сказала до этого». ВИ не против, чтобы Сэм пересмотрела действия Эстер: ход ещё не был сделан, кубики не брошены, а вся ситуация представляет собой хаотичную драку. Конечно, Эстер отреагирует на опасность, грозящую товарищу!

«Без проблем. Я отмечу истощение, чтобы помочь и прибавить к результату Джинкса +1, и отмечу истощение ещё раз, чтобы создать возможность», — говорит Сэм.

«Секундочку — что ты делаешь, чтобы помочь? Помощь — это действие».

«Поворачиваюсь и кричу в сторону чащи: «Эй! Лейтенант Шило! Мы здесь! Это добавит правдоподобности словам Джинкса, так?» — говорит Сэм.

«Отлично! Да, это точно помогает. Деррик, результат Джинкса теперь равен 7, так что он может либо сделать оружейный ход с +1, либо просто нанести травму быстрым ударом. Думаю, что возможность, созданная Эстер, позволит Джинксу ударить несколько раз, и если он сейчас сделает что-то подходящее, то нанесёт 2 травмы».

«О, тогда я точно наношу **быстрые удары**. *Ещё один ход не нужен, нашим врагам хватит этого и того, что они получили от Киры!» — говорит Деррик.*

ВИ отмечает группе ПВ ещё 2 травмы — у них осталась всего одна ячейка! «Да, Джинкс пользуется их минутным замешательством, делает два **быстрых удара**, *и несколько дезертиров падают наземь со стонами боли, зажимая свои раны».*

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Затем ВИ обращается к Гаю. Он хочет честно распределить фокус внимания, поэтому вместо того, чтобы заставить бандитов тут же среагировать, решает позволить Гаю сделать ход, который Мигель описал ранее.

«Круто! Итак, ты всё ещё пробираешься вперёд, верно, Гай? Вступаешь ***в рукопашный бой****?»*

«Точно», — говорит Мигель и совершает бросок с характеристикой Мощь, чтобы Гай вступил ***в рукопашный бой****, и получает... 2! Даже если бы каждый бродяга помог, это всё равно был бы провал! «О боже!» — говорит Мигель.*

«Да, это точно нехорошо. Дезертиры потеряли строй, потрёпаны и ранены Кирой и Джинксом. Они растеряны. Но продолжают сражаться! И пока Гай бьётся на клинках с одним из бандитов, главарь-крольчиха, которая до этого указывала на них троих, успевает подобраться к Гаю и приставить нож к его горлу. «Эй вы все, опустите оружие, или я его выпотрошу!» — кричит она остальным бродягам. Все бандиты отступают назад, так как сражение на мгновение затихает от её крика. Итак... что вы делаете?»

В свободное время

В отличие от многих других подсказок и рекомендаций, приведённых в этой главе, следующие советы не обязательны для ВИ: изложенных ранее замыслов, принципов, ходов ВИ и других идей хватит, чтобы стать крепкой основой для управления игрой. Но эти советы могут послужить в качестве дополнительных инструментов.

Использование кинематографического повествования. В НРИ «Корни» много экшена, позаимствованного из лихих, авантюрных историй. ВИ должен обязательно описывать происходящее так, как будто действие происходит в фильме или захватывающем комиксе. Не «Ты взмахнул мечом и слегка их порезал», а «Ты бьёшься, как в последний раз. Каждый раз, когда один из вас продвигается вперед, другой отступает, но не более чем на шаг или два. Ваши клинки трудно даже разглядеть, настолько быстро они движутся, кружатся в воздухе и встречаются друг с другом. Вы смотрите друг другу прямо в глаза, не отрывая взгляда. Это почти как ритуал, странная, смертельная церемония... а затем твой враг медлит всего секунду, и остриё твоего меча рассекает ему плечо!»

Рисование и дополнение карт. В начале игры у ВИ будет карта самого Леса (см. стр. 226). Но она не должна быть статичной — её нужно дополнять чем-то новым, отмечать важные события, сражения и изменения, постоянно менять карту, чтобы отразить меняющееся состояние Леса. И, в свою очередь, создавать новые карты! Даже очень простой набросок поляны поможет оживить её.

Наводящие вопросы. Проработка мира так же важна, как и проработка самих ПИ, главных героев фильма. Чтобы сделать и то, и другое, важно задавать наводящие вопросы. Вместо «Бывал ли ты здесь раньше?» следует спро-

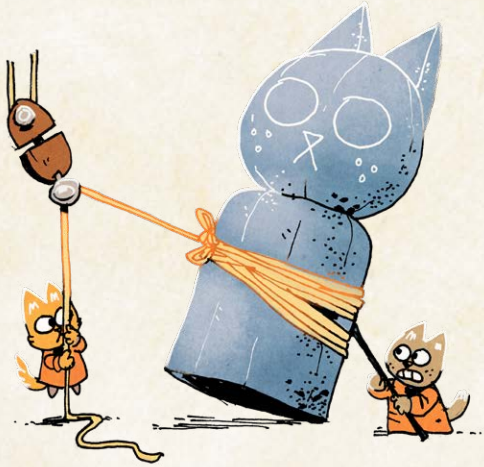
Ivan Smirnov (Order #3353256)

сить: «Ты, вероятно, бывал здесь раньше, судя по твоей биографии. Когда ты в последний раз посещал эту поляну? Почему?» Вместо «Знаешь ли ты этого сержанта Маркисата?» следует спросить: «Откуда ты знаешь этого сержанта Маркисата, со своей родной поляны?» Каждый наводящий вопрос даёт игрокам больше возможностей зацепиться и оттолкнуться от него, а также помогает более детально прорисовать мир.

Временные периоды. Вымышленный временной масштаб кампании — это не дни и не недели, а месяцы или даже годы! Война между фракциями шла ещё до того, как играющие начали игру, и продолжится после её окончания. Само по себе путешествие между полянами занимает от нескольких дней до нескольких недель, а ПИ будут перемещаться по всему Лесу в течение всей кампании. ВИ следует управлять временными отрезками и использовать время для поддержания реальности мира, снятия напряжения (см. далее «перерыв»), и чтобы дать ПИ время на действия или занятия, которые не то чтобы захватывают, но которые они всё равно хотят сделать. Если ПИ хочет отправиться в путешествие, чтобы проведать друга на прошлой поляне, это отличная возможность вернуться туда и увидеть поляну... но это также отличная возможность прыгнуть во времени и представить все события в виде монтажной склейки.

Разделение фокуса внимания. В игре речь идёт не об одном бродяге-авантюристе. Она рассказывает истории о целом отряде, где каждый по-своему крут, у каждого что-то поставлено на карту, у каждого есть сюжет и вспомогательный состав. Фокус внимания следует разделить между ними, дать всем шанс блеснуть, сделать что-то своё, особенное и даже стать непосредственной мишенью для опасности и угроз.

Перерывы. По ходу игровой сессии важно устраивать перерывы по мере необходимости! Когда нужно решить, какой ход сделать, а ВИ в тупике, ему стоит попросить всех сделать небольшой 5- или 10-минутный перерыв, пока он подумает над этим. ВИ нужен отдых: игра может стать очень напряжённой, если он не будет прерываться достаточно раз, чтобы дать мозгам передохнуть.



Ivan Smirnov (Order #3915255.6)

9

Лес, охваченный войной

Ivan Smirnov (Order #38525543)

Центральными персонажами кампании НРИ «Корни» являются бродяги, а её действие происходит на фоне постоянного меняющегося и охваченного войной Леса. Лес не отличался стабильностью даже в лучшие времена, но война за контроль, которую ведут различные фракции, приносит перемены и неопределённость, открывающую возможность для героизма и злодейства.

Эта глава посвящена войне и тому, как с помощью неё оживить мир НРИ «Корни». Независимо от того, будут ли бродяги активно влиять на войну, их действия неизбежно изменят её ход. Со временем и война изменит мир вокруг них. Здесь рассказывается, как этого добиться.

Создание Леса

Версия Леса — одна из первых вещей, которые понадобятся для начала кампании в НРИ «Корни». В каждой отдельной кампании Лес будет немного отличаться, начиная от расположения полян и их названий и заканчивая конкретными персонажами ведущего (ПВ). Даже фракции могут отличаться от игры к игре.

Ведущий игры (ВИ), может сделать свою версию Леса, пока игроки заполняют бланки персонажей и создают самих персонажей игрока (ПИ), или же можно разработать их заранее, перед первой сессией, чтобы каждый игрок мог привязать ПИ к уже существующей карте.

При создании своей версии Леса в первую очередь надо решить, с какими фракциями будут играть игроки. ВИ должен использовать фракцию «Обитатели», потому что в Лесу всегда есть обычные местные жители.

Затем выбираются 2 или 3 другие игровые фракции. В этой книге представлены Маркисат, Крылатые династии и Лесной союз. В книге «Путники и чужаки» есть дополнительная информация об ещё 4 фракциях: компании «Речное братство», Культе пресмыкающихся, Вороньем сговоре и Подземном герцогстве. ВИ может использовать все эти фракции в любой комбинации, но выбранное сочетание повлияет на версию Леса и его предполагаемую историю. Подробнее о влиянии этих дополнительных фракций можно узнать из книги «Путники и чужаки».

Карта Леса

Далее следует создать полную карту Леса. Можно использовать уже существующую карту (например одну из дополнительных карт полян

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

или карту самой настольной игры!) или нарисовать новую. На карте всегда будет в общей сложности 12 полян.

Если ВИ использует уже существующую карту, то всё готово. На этой карте будут указаны основные населённые пункты, тропы и некоторые важные особенности (см. раздел «Правление полянами» на стр. 238). Далее описано, как создать совершенно новую карту полян.

Нужно взять чистый лист бумаги и начать с одной поляны — круга, расположенного в углу листа, затем совершить броски на доминирующее сообщество этой поляны, количество троп и её название.

Доминирующее сообщество — это большинство её обитателей: лисы, мыши или кролики. Эти виды живут везде, но у каждой поляны свой основной состав обитателей, вид, членов которого больше, чем других. Птицы не могут быть доминирующим сообществом, потому что они равномерно распространены по всем Лесным полянам!

1К6	Доминирующее сообщество
1–2	Кролики
3–4	Мыши
5–6	Лисы

2К6	Количество троп
2	1
3–4	2
5–9	3
10–11	4
12	5

Количество троп поляны — это количество ухоженных и доступных дорог, ведущих к соседним полянам. ВИ рисует столько линий, выходящих из поляны, сколько у неё троп, затем изображает значок в круге, обозначающий доминирующее сообщество, например маленькую лисью мордочку, букву «Л», или любой другой знак, который сочтёт нужным.

Затем рисуется новый круг (новая поляна) в конце одной из этих троп и совершаются броски на её доминирующее сообщество, название и количество троп. ВИ рисует новые тропы (линии) от этой поляны, с учётом того что уже существующая тропа засчитывается в общее количество, поэтому проводятся только оставшиеся новые линии.

Затем ВИ продолжает рисовать новые круги в конце троп, по возможности соединяя тропы и поляны, чтобы Лес оставался связанным. Новые тропы изображаются так, чтобы они указывали на уже

Генератор названий полян

2К6	1–2	3–4	5–6
1	Лоскутный лес	Подлистье	Железная жила
2	Клатчеров ручей	Сосновый рог	Солнечная лощина
3	Гнездон	Мельничный городок	Дубовый чертог
4	Проворье	Алланоры	Плотина Чёрной лапы
5	Флатом	Тоннери	Огненная лощина
6	Поднебесная гавань	Ледяной капкан	Тихое ущелье

Ivan Smirnov (Order #3552256)

существующие линии, чтобы было проще рисовать поляны, к которым ведёт несколько троп.

Каждая разновидность доминирующего сообщества может быть только на 4 полянах. Например, если уже есть 4 кроличьих сообщества, то с этого момента надо совершать броски на сообщество снова, если опять выпали кролики.

Использовать название каждого сообщества можно только один раз. Если выпадает одно и то же имя, либо нужно менять местами значение кубиков, чтобы получилось новое имя, либо сделать повторный бросок.

Полян должно быть 12. Все незавершённые тропы остаются несвязанными — можно стереть их или оставить как напоминания о неудачных, незаконченных лесных тропах или, возможно, о тропах к полянам, которых больше не существует...

Пример создания Леса

Я рисую первый круг и совершаю бросок. У меня выпадает 3 для доминирующего сообщества, 7 для количества троп и 2+6 для названия: поляна Солнечная лощина с мышами и 3 тропами.

Затем я рисую следующую поляну и снова делаю бросок. У меня выпадает 4 для доминирующего сообщества, 5 для количества троп и 6+2 для названия — ещё одна поляна с преобладанием мышей и 3 тропами под названием Поднебесная гавань.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Для следующей поляны, расположенной между двумя существующими тропами, у меня выпадает 1 для сообщества, 7 для троп и 6+1 для названия. Получается Поднебесная гавань с преобладающими кроликами, 3 тропами — но это название уже использовано! Поэтому я просто меняю кубики местами и получаю Железную жилу.

Затем я делаю новые броски, и получаю 3, 9 и 6+6: мышиная поляна Тихое ущелье с 3 тропами.

Для следующей поляны я выбрасываю 1 (кролики), 6 (3 тропы) и 2+6 — Солнечная лощина. Это название тоже использовано, как и название противоположного результата (Поднебесная гавань), поэтому я просто делаю повторный бросок. Получаю 4+4, так что это Алланоры. Наконец после всех бросков, я получаю Лес с 12 полянами.

Ivan Smirnov (Order #3952553)

Правление полянами

Когда начинается кампания в НРИ «Корни», война в Лесу уже идёт. Фракции уже ведут её некоторое время и сделали свои первые ходы.

Чтобы определить первоначальное присутствие и силу каждой выбранной фракции, нужно использовать следующую процедуру. Даже если игра не со всеми тремя основными фракциями (Маркисат, Крылатые династии и Лесной союз), нужно пройтись по ней в указанном ниже порядке. Например, если выбран только Маркисат и Лесной союз, начинать следует с правления Маркисата, а затем переходить к правлению Лесного союза.

Во время этого процесса важно делать заметки о полянах! Эти броски и события следует рассматривать функционально, как создание своего рода «истории» Леса. В частности, стоит обратить внимание на поляны, которые переходят из рук в руки фракций, не являющихся обитателями; эти поляны являются «спорными», и война ударила по ним сильнее всего.

Во-первых, Маркисат

Выбирается один «угол» Леса — место на самом дальнем краю карты. Если ВИ хочет определить угол случайно, то следует совершить бросок 1к6 по таблице «Угол леса» и повторить бросок при результате 5–6.

Этот «угол» является цитаделью Маркисы де Коте́, откуда она руководит оккупацией Леса. Маркисат контролирует эту поляну. На этой поляне отмечается цитадель и правление Маркисата.

1К6	Угол Леса
1	Северо-западный угол
2	Северо-восточный угол
3	Юго-западный угол
4	Юго-восточный угол
5–6	Повторный бросок

Затем, начиная с каждой поляны, непосредственно связанной с цитаделью Маркисата, ВИ совершает бросок по таблице «Правление Маркисата», чтобы узнать, правит ли Маркисат каждой из полян Леса. Формулировка «на расстоянии стольких-то троп от цитадели» показывает, сколько троп нужно пересечь от цитадели, чтобы добраться до данной поляны.

Цитадель — это место, где Маркисат вошёл в Лес, и это наиболее хорошо укреплённый контрольный пункт фракции. Изгнать фракцию с этой поляны будет сложно.

Правление Маркисата поляной означает, что он, безусловно, контролирует её де-факто, если не де-юре — возможно, там есть номинальное гражданское правительство, но окончательные решения принимает Маркисат.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Правление Маркисата

Удалённость от цитадели	Результат броска 2к6
На расстоянии 1 тропы	5+, правление Маркисата. 4–, нет правления Маркисата
На расстоянии 2 троп	7+, правление Маркисата. 6–, нет правления Маркисата
На расстоянии 3 троп	10+, правление Маркисата. 9–, нет правления Маркисата
На расстоянии 4 троп	12, правление Маркисата. 11–, нет правления Маркисата
На расстоянии 5 троп	Нет правления Маркисата

Пример

Сначала я получаю 3 при броске на цитадель Маркисата, получая «юго-западный угол», затем выбираю Алланоры, самую юго-западную поляну на карте, после делаю бросок для каждой другой поляны и в результате получаю Лес, который выглядит следующим образом:

Ivan Smirnov (Order #3552553)

Во-вторых, Крылатые династии

Выбирается один «угол» Леса — место на самом дальнем краю всей карты. Если в игре участвует Маркисат, выбирается угол напротив его цитадели. Если ВИ хочет определить угол случайно, то следует совершить бросок 1к6 по таблице «Угол леса» и повторить бросок при результате 5–6. Этот «угол» является оплотом власти Крылатых династий, и там у них есть гнездо. На этой поляне отмечается присутствие и правление Династий.

Затем, начиная с каждой поляны, непосредственно связанной с начальным гнездом Династий, ВИ совершает бросок по таблице «Правление Династий» для каждой лесной поляны, чтобы узнать, правят ли ей Династии. «Удалённость от любого из гнёзд» показывает, сколько троп нужно пересечь от любого гнезда на карте, чтобы добраться до соответствующей поляны. Если во время броска появляется новое гнездо, это не изменит предыдущих результатов — добавление гнезда не изменит внезапно эффектов уже сделанного броска.

У Династий не может быть более 4 гнёзд. Как только на карте появятся 4 гнезда, ВИ должен проигнорировать результаты, указывающие поместить новое гнездо. Династии могут править не более чем 6 полянами. ВИ прекращает совершать броски, как только Династии будут править 6 полянами (включая их начальное гнездо).

Если в игре есть Маркисат, ВИ бросает за поляны, которыми правит Маркисат, как обычно, за исключением поляны с цитаделью Маркисата. За поляну с цитаделью Маркисата бросок не совершается. Если результат броска показал, что Династии правят поляной, которой правит Маркисат, значит, Династии отобрали эту поляну у Маркисата в ходе войны. ВИ отмечает, что теперь этой поляной правят Династии.

Гнездо Династий — это эквивалент укреплённой базы и фактического местного правительства. Династии де-юре правят поляной, на которой у них есть гнездо.

В целом правление Династий чаще всего осуществляется де-юре, чем де-факто. Династии восстанавливают старые правительства и активно поглощают лю-

Правление Династий

Удалённость от любого из гнёзд	Результат броска 2к6
На расстоянии 1 тропы	5– нет правления Династий. 6–8 правление Династий без гнезда. 9+ правление Династий с гнездом.
На расстоянии 2 троп	8– нет правления Династий. 9–10 правление Династий без гнезда. 11+ правление Династий с гнездом.
На расстоянии 3 троп	10– нет правления Династий. 11 правление Династий без гнезда. 12 правление Династий с гнездом.
На расстоянии 4+ троп	Нет правления Династий.

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

бые существующие местные органы власти собственными структурами и бюрократической системой.

Пример

Я выбираю ближайший «противоположный угол» от Алланор — Огненную лощину — в качестве стартового гнезда Династий. Затем я совершаю бросок для каждой поляны, в результате чего получается Лес, который выглядит следующим образом:

В-третьих, Лесной союз

ВИ совершает бросок для каждой поляны на карте, используя таблицу поддержки Лесного союза, затем делается бросок по таблице «Восстание» для каждой поляны, которая поддерживает Лесной союз. Броски продолжаются совершаться до тех пор, пока ВИ не сделает броски для каждой поляны либо пока не произойдёт восстание (т.е. при результате 10+).

Поддержка Лесного союза означает, что Союз имеет активные и действующие подпольные ячейки на этой поляне и/или что на поляне существует реальное под-

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Поддержка Лесного союза

Статус поляны	Результат броска 2к6
Свободная	8– нет поддержки. 9+ есть поддержка.
Подконтрольная	10– нет поддержки. 11+ есть поддержка.
Оспариваемая*	7– нет поддержки. 8+ есть поддержка.

* Правление перешло от одной фракции к другой (не считая обитателей).

Восстание

2к6	Результат
1–9	Нет восстания.
10–11	Восстание; поляна теряет текущего правителя; база Лесного союза появляется на поляне.
12	Восстание; поляна теряет текущего правителя; база Лесного союза появляется на поляне; все соединённые поляны начинают поддерживать Союз.

польное течение, готовое к действиям. Лесной союз пока не орудует на этой поляне открыто, но существует реальная опасность восстания и свержения существующей власти.

Восстание означает, что Лесной союз осуществил успешную борьбу за правление этой поляной и захватил власть. Если восстание произошло на поляне без правления, то возможно, что Лесной союз сотрудничал с местным правительством обитателей или сверг местное правительство. Если восстание произошло на поляне, которой правит фракция, то Лесной союз сверг эту фракцию.

Наличие базы означает, что Лесной союз имеет открытый, активный и функциональный контрольный пункт на этой поляне. Он больше не действует через подпольные ячейки по крайней мере на этой поляне: у него есть реальная власть

Пример

Я совершаю бросок для каждой поляны, чтобы определить поддержку.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Затем, начиная с Проворья, я делаю бросок, чтобы узнать, произошли ли восстания.

Я прекращаю сразу после восстания в Проворье и отмечаю там базу.

и открыто существующая армия. Лесной союз не всегда правит с согласия местных жителей; наличие базы значит, что он сосредоточил на этой поляне достаточно временных сил, чтобы править ей принудительно, как и все остальные.

В конце концов, обитатели

На последнем шаге создания Леса ВИ совершает бросок, чтобы узнать, вернулось ли правление над любой из полян к обитателям. Броски для цитадели Маркисата, полян с гнёздами Крылатых династий или поляны с базой Лесного союза не делаются, также не делаются броски и для полян ез правления — они просто остаются как есть.

Правление обитателей

2к6	Результат
1–10	Правление остаётся
11–12	Теряет правление

Отсутствие правления чаще всего случается, потому что фракция ушла или отступила или её силы на этой поляне стали независимыми. Примечательно, что это не является результатом восстания Лесного союза.

Пример

Я делаю бросок для каждой поляны с правлением, без цитадели, базы и гнёзд. У всех правление остаётся (результат 10 или меньше), кроме Мельничного городка. Я убираю правление Династий. Финальная карта моего Леса выглядит так:

Ivan Smirnov (Order #3952563)

Детализация созданных полян

Следующие таблицы и инструменты помогут случайным образом определить интересные дополнительные характеристики полян. Чтобы определить функцию поляны, надо сгенерировать по два варианта из каждой таблицы (обитатели, здания и проблемы).

Важные местные обитатели

2К6	1	2	3	4	5	6
1	Мэр	Кузнец	Капитан гвардии	Лидер повстанцев	Вражеский капитан	Старейшина деревни
2	Фермер	Вор	Местный регент	Учёный	Сборщик налогов	Доктор
3	Оружейник	Торговец	Дворянин	Астроном	Целитель	Банкир
4	Подстрекатель сброда	Бандит	Наёмник	Пекарь	Следопыт	Историк
5	Вербовщик фракции	Портной/ Сапожник	Ювелир	Шериф	Парикмахер	Монах
6	Солдат	Каменщик	Убийца	Игрок	Менестрель	Судья

Ivan Smirnov (Order #3953253.6)

Важные строения

2К6	1	2	3	4	5	6
1	Мельница	Кузница	Колодец	Ферма	Печь для обжига	Ратуша
2	Охранная башня	Забор/ Стена	Общественный холл	Архив	Кладовая	Силосная башня
3	Оружейная	Лазарет	Пивоварня	Пекарня	Лесопилка	Склад
4	Фруктовый сад	Таможня	Рынок	Монастырь	Таверна	Гостиница
5	Богадельня	Казармы	Школа	Мост	Дамба	Банк
6	Фонтан	Тюрьма	Кладбище	Суд	Торговый пост	Акведук

Проблемы

2К6	1	2	3	4	5	6
1	Медведь	Стихийное бедствие	Бандиты	Вражеская оккупация	Голод	Болезни
2	Тирания	Война	Деньги	Неравенство	Перенаселение	Отсутствие развития
3	Коррупция	Недовольство/Бунт	Отсутствие важнейших ресурсов	Отсутствие квалифицированной рабочей силы	Тяжёлые налоги	Саботаж
4	Внутренние распри	Суровые традиции	Предрассудки	Жестокость	Рэкет	Ксенофобия
5	Плохие дороги	Устаревание	Культурная ассимиляция	Переворот	Отравленные запасы	Обветшалые здания
6	Нагнетание страха	Разжигание войны	Контрабандисты	Воры	Цензура	Странная тайна

Генератор заданий

Опираясь на эти таблицы, ВИ может случайным образом сгенерировать задания ПИ для короткой игры или кампании. ВИ должен определить, куда посылать ПИ, что они делают, кто их нанял, каковы цели, и задать одно или два осложнения. Этот генератор особенно полезен для создания ситуации in medias res («непосредственно к сюжету»), с которой можно начать игру.

Ivan Smirnov (Order #355255 6)

Куда послали ПИ?

1К6	Место
1–3	Лес между полянами
4	Наиболее изолированная поляна
5	Поляна с наибольшим количеством троп
6	Поляна-база фракции

Что ПИ должны сделать?

2К6	1–3	4–6
1	Доставить предмет	Уничтожить предмет
2	Украсть предмет	Отремонтировать/ изменить предмет
3	Нейтрализовать угрозу	Расследовать угрозу
4	Устранить угрозу	Шпионить за угрозой
5	Вести переговоры с группой	Напасть на группу
6	Защитить группу	Распустить группу

От кого исходит задание?

1К6	Запросивший
1	**«Доверенный благодетель»** Могущественный лидер фракции, у которой ПИ в общей сложности имеют наилучшую репутацию
2	**«Шанс на искупление»** Могущественный лидер фракции, у которой ПИ в общей сложности имеют наихудшую репутацию
3	**«Помощь местным»** Лидер соседней поляны
4	**«Почеши мне спину...»** Потенциальный узурпатор на соседней поляне
5	**«Поддержать проигрывающих»** Военный представитель фракции, которая правит наименьшим количеством полян
6	**«Остаться на стороне победителей»** Военный представитель фракции, которая правит наибольшим количеством полян

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Цели: предметы

2К6	1	2	3	4	5	6
1	Телега с товарами	Чернила, перья и пергамент	Сундук с сокровищами	Особенные доспехи	Исторический свиток	Медицинские принадлежности
2	Мельничное оборудование	Ювелирные изделия	Посуда	Официальная грамота	Договор	Ценный фолиант
3	Кузнечное оборудование	Официальный знак отличия или символ	Качественные инструменты	Эль, вино или спиртные напитки	Реликварий	Часовой механизм
4	Сельскохозяйственное оборудование	Королевские регалии	Особенное оружие	Собранные налоги	Странное устройство или реликвия	Взрывчатка
5	Особенная еда	Важный ключ	Оружие для солдат	Карта	Знамя	Ценное сырье
6	Продукты питания	Предметы роскоши	Доспехи для солдат	Дорожный знак	Примитивный печатный станок	Ценный трофей

Цели: угрозы

2К6	1	2	3	4	5	6
1	Медведь	Философ-еретик	Преступные изгои	Губернатор-ксенофоб	Разбойник	Опасный шпион
2	Капитан бандитов	Неверный убийца	Странствующие воры	Беспринципный врач	Бард-сатирик	Коварный заговорщик
3	Командир-изгой	Охотники за головами	Изоляционисты	Странствующий шарлатан	Хитрый ростовщик	Тайный убийца
4	Воинствующий командир	Бессердечные наёмники	Местный гарнизон	Беспринципный контрабандист	Строгий блюститель закона	Решительный искатель сокровищ
5	Безрассудный мятежник	Хитрый мятежник	Жадный губернатор	Чрезмерно ретивый капитан стражи	Загадочный провидец	Обманчивый лидер
6	Опасный бродяга	Разъярённые диверсанты	Ненавистный губернатор	Воинствующий здоровяк	Дезертир	Мстительный лидер

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Цели: группы

2К6	1	2	3	4	5	6
1	Группа обитателей из меньшинства	Военные инженеры	Компания наёмников	Гильдия посыльных	Караван заключённых	Контрабандисты
2	Экспедиционный отряд	Сборщики налогов	Миссионеры	Группа охотников	Почётный караул	Богатая семья
3	Отряд стражников	Передовой отряд	Карнавальная труппа	Первопроходцы	Союз плотников	Преступная семья
4	Разведотряд	Повстанцы	Беженцы	Гильдия пекарей	Гильдия металлистов	Дезертиры
5	Отряд пропагандистов	Местная торговая гильдия	Коллектив банка	Горнодобывающая компания	Загадочный культ	Группа мстителей
6	Законники	Правящий совет	Торговый клан	Торговый караван	Группа исследователей	Отряд бродяг

Осложнения

2К6	1	2	3	4	5	6
1	Ложная идентичность	Неожиданные риски	Военный фронт	Друг не на той стороне	Угроза принуждения	Культурный разрыв
2	Участие третьей стороны	Враждебность местных	Противоборствующие агенты	Предубеждение	Враг у власти	Подстава
3	Предатель	Друг, ставший целью	Скрытые/ недоступные цели	Дефицит ресурсов	Чума или болезни	Угроза жизни
4	Невинные под перекрёстным огнём	Множество секретов и лжи	Прилипчивые прихлебатели	Бдительные наблюдатели	Скрытые мотивы	Табу и ограничения
5	Военное присутствие	Стихийное бедствие	Появление старого врага	Заманчивое предложение	Восхождение узурпатора	Слабые законы
6	Безудержная коррупция	Ограничение по времени	Непрекращающаяся вражда полян	Загадочное явление	Охота на бродяг	Поляна без официального правителя

Участие в войне

Если ВИ ещё не определился со статусом фракций, на который можно было бы опираться в ходе войны, всегда можно решить, какой статус у поляны и сколько войн и сражений она видела, используя следующие правила.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Чтобы определить, как война повлияла на поляну, когда бродяги впервые на ней оказались, ВИ надо совершить бросок 2к6 и прибавить к результату количество фракций, правящих поляной и соседствующих с ней. Так, если только одна фракция правит, и этой и соседними территориями, к результату добавляется +1, если соседей контролирует другая фракция, то +2; если в соседях две и более разных фракции, а третья фракция правит этой поляной, то +3.

- **2–7: нетронутая.** Эта поляна в общем и целом не затронута войной напрямую. Её здания не пострадали от разрушений, и на ней нет особенно заметного скопления боевых сил или оборонительных сооружений.
- **8–10: со следами войны.** На этой поляне видны следы борьбы, признаки боёв. Правящая фракция хорошо владеет ситуацией, но каждый на этой поляне прочувствовал на себе дыхание войны.
- **11–12: оккупированная, со следами войны.** Эта поляна пережила войну недавно, и это ясно по следам сражений. Более того, скорее всего, она занята или недавно была занята другой фракцией.
- **13+: укреплённая, оккупированная, со следами войны.** Эта поляна видела войну недавно, и на ней есть как следы сражений, так и оборонительные сооружения, необходимые для выживания. Более того, скорее всего, она занята или совсем недавно была занята другой фракцией.

Война продолжается

Пока ВИ проводит свою кампанию в НРИ «Корни», война бушует по всему Лесу. Бродяги, конечно, могут повлиять на её ход или направить её в другую сторону, но она будет продолжаться как с ними, так и без них. По прошествии времени ВИ надо использовать бросок за фракции (см. на следующей странице правило для каждой фракции, что будет олицетворять обострения и затихание войны в ходе игры).

Время проходит всякий раз, когда фокус внимания сюжета переносится на пару недель вперёд. Возможно, бродяги отправляются в очень долгое путешествие или тратят время на отдых, из-за чего наступает период простоя, в который неинтересно играть как обычно. «Прошествие времени» — это своего рода мягкая перезагрузка, позволяющая ПИ очистить шкалы вреда благодаря действиям за кадром, дающим время, необходимое для больших изменений в Лесу.

Описанные правила подходят для быстрого и лёгкого решения проблем, что приводит к новым результатам и событиям в Лесу. Если ВИ хочет использовать более разносторонние правила, показывающие уникальный стиль игры каждой фракции, следует ознакомиться с расширенными правилами фракций в книге «Путники и чужаки». Правила этого дополнения позволяют создать глубокий, сложный, постоянно меняющийся Лес — но это занимает больше времени и требует больше работы со стороны ВИ либо между игровыми сессиями, либо в перерывах.

Ivan Smirnov (Order #3552556)

Бросок за фракции

Через время ВИ совершает бросок для каждой фракции, кроме обитателей, начав с фракции, правившей наибольшим числом полян, и далее по списку:

- +1 к результату броска, если фракция действовала без помех со стороны ПИ с момента последнего броска;
- –1 к результату броска, если фракция недавно пострадала от ПИ;
- –1 к результату броска, если фракция правит наибольшим числом полян (является привлекательной целью).

ВИ добавляет +1, если данная фракция выполняет следующие условия:

- **Маркисат:** правит 5+ полянами, мастерскими, лесопилками или вербовочными пунктами;
- **Крылатые династии:** правят 2+ гнёздами или 4+ полянами;
- **Лесной союз**: имеет 3+ поддержки или хотя бы одна базу.

При успехе фракция одерживает победу: ВИ выбирает один малый бонус. При 10+ ещё один малый бонус на любой поляне либо значительный бонус. При провале фракция терпит поражение: она теряет правление поляной (которая возвращается под власть местных обитателей), укреплением, или структурой (гнездом, базой или зданием Маркисата), или ценным ресурсом.

МАЛЫЕ БОНУСЫ

Напасть. ВИ берёт под контроль поляну, соседнюю с той, которую уже контролирует. Вместо этого, если на этой поляне есть укрепления, ВИ должен их уничтожить, а если на ней нет укреплений, но есть гнездо, база Лесного союза или любые строения Маркисата, ВИ должен уничтожить их все.

Укрепить. ВИ должен укрепить поляну под его правлением оборонительными сооружениями и большим количеством войск. Вместо этого в следующий раз, когда вражеская фракция получит контроль над укреплённой поляной, она уничтожит укрепления.

Получить. ВИ получает ценный ресурс из лесов, руин или с поляны. Если фракция сохраняет контроль над ресурсом, ВИ прибавляет +2 к результату следующего броска фракции.

Организовать ячейки. ВИ добавляет поддержку на две любые поляны (Лесной союз).

Разогнать ячейки. ВИ убирает поддержку со всех полян, которые контролирует эта фракция (Маркисат/Крылатые династии).

Развить промышленность. ВИ строит по одной лесопилке, мастерской или вербовочному пункту на двух разных полянах , контролируемых этой фракцией (Маркисат).

ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ БОНУСЫ

Восстать. На поляне, где есть поддержка, происходит восстание: Лесной союз получает там базу, правление и убирает постройки других фракций (Лесной союз).

Построить гнездо. ВИ добавляет гнездо на поляну, которую контролируют Династии и на которой нет гнезда (Династии).

Захватить. ВИ берёт в плен важное лицо из вражеской фракции: эта фракция получает –1 к результату всех бросков фракции, пока она находится в плену.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

10

Роща Гелилы

Ivan Smirnov (Order #38525543)

В этой главе приведены примеры полян, которые можно использовать для коротких игр или для длинных кампаний. Поляны не содержат пошагового сюжета или списка событий, это скорее общий обзор ситуации с разными персонажами, в которых ПИ могут влиять на ситуацию бесчисленным количеством вариантов. Чтобы воспользоваться данными из этой главы, ВИ должен прочитать её, отметив то, что ему подходит, затем рассказать игрокам, как только они дойдут до разделов: «На первый взгляд» и «С чего начать».

Описание

Роща Гелилы известна своим передовым производством луков и безупречных стрел. Даже мелкие детали, такие как запатентованный краситель для сухожилий, используемых для крепления перьев к древкам стрел, тщательно охраняются от посторонних. Это роща в основном с лисьим населением, к которому примешиваются кролики и птицы. Лисы тут и правда всем заправляют, ведь они возглавляют лесопилку, где работают многие обитатели. Лисы гордятся как красотой, так и функциональностью своих изделий.

Анклав коз в основном держится особняком, строя свои дома на крутых скалистых обрывах к западу и вокруг них. Водопад отделяет коз от остальной части поляны, но он используется для нужд лесопилки, из-за чего лисы проводят много времени на заросших клевером берегах, к огромному неудовольствию коз.

Ценности лис переняли все, кто здесь живет, по крайней мере, в некоторой степени. Трудолюбие и мастерство ценятся выше сообразительности, а к чистолапкам относятся с насмешкой. На чужаков смотрят с подозрением, и проходит много времени, прежде чем новичков полностью принимают. Но вот на Рощу Гелилы обрушилась беда, и замкнутые обитатели вынуждены открыть свои двери, чтобы принять помощь посторонних. Однако это не значит, что им это понравится...

Первое впечатление

Застойный, солоноватый запах наполняет воздух задолго до того, как становится видна Роща Гелилы. Глубокие лужи со стоячей мутной водой тянутся от бегущей реки к сухой части поляны. Так река размыла границу между водой и землёй. В мутной воде луж вокруг сохранившихся построек виднеется клевер, а свисающий со зданий мох мешает солнечным лучам пробиваться вниз.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

С одной стороны возвышаются скалистые холмы, на отвесных склонах которых торчат плохо сохранившиеся на вид лачуги. Промышленные строения, мельница и мастерские вдоль берега реки спасло от катастрофы то, что они находятся на возвышении. Даже большие дома на поляне из-за влаги покрыты плесенью, под которой ещё можно заметить тонкую, замысловатую резьбу.

Конфликты и проблемы

Бродяги могут впутаться в несколько конфликтов Рощи Гелилы. Один из них: Бойся котов, дары приносящих, — самая заметная проблема поляны, а другие конфликты проявятся, если бродяги начнут подробно разбираться в них.

Бойтесь котов, дары приносящих

Большую часть войны Роща Гелилы номинально находилась под контролем губернатора Династий по имени Дрю Гейл, чья власть была слабой, а интересы Династий часто были направлены в другие места, так что Роща могла действовать более или менее независимо, пока была продуктивной и платила налоги. Со стороны Дрю не поступало возражений, пока губернатору доставалась своя доля. Однако этой весной несколько лисиц во время ремонта построек вдоль водопада по неосторожности вызвали наводнение. Приливный удар повредил дома и предприятия, но долгосрочные последствия оказались ещё хуже. В стоячей воде расплодились насекомые, а переутомление и усталость от уборки привели к болезням. Большинство жителей поляны находятся в плохом состоянии. Из-за разрушений на поляне, болезней солдат и переменчивого хода войны Династиям пришлось полностью покинуть Рощу, оставив её открытой для вторжения Маркисата. Дрю остаётся номинальным губернатором, местным лидером и символическим представителем Династий.

Лидер Маркисата, Миррим Чёрный мех, прибыла с припасами и крайне необходимыми лекарствами, чтобы получить власть над Рощей «мирным» путём. Однако её помощь небескорыстна, поскольку Миррим хочет контролировать секретную отрасль, на которой держится Роща Гелилы — винорог. Миррим хочет оттяпать больший кусок пирога, чем был у Дрю, но она готова позволить козам работать в основном самостоятельно, за исключением нескольких «улучшений». Представитель Лесного союза Келлси Дёготь тоже пообещал помочь, но при условии, что Роща прекратит незаконную торговлю винорогом. Келлси считает, что винорог отвратителен, а также мешает менее прибыльному производству луков, единственным изготовителем, которых хотел бы стать Лесной союз. Очень активная группа жителей (то есть козы) категорически отказывается позволить производству винорога уплыть из их копыт, ссылаясь на традиции, созданные поколениями.

Ivan Smirnov (Order #3552256)

Развитие ситуации

Если бродяги не появятся в Роще, *Роща Гелилы превратится в пепел. Миррим уверена в привлекательности предложения Маркисата, которым она размахивает перед козами, но упрямых жвачных ничего из этого не интересует. Они считают Маркисат ещё более раздражающей и стесняющей версией Династий, так как они до сих пор прекрасно обходились своими силами. Сначала лисы все испортили, устроив потоп, а теперь эти надоедливые глупцы сблизились с Маркисатом и даже зашли так далеко, что заставляют коз принять условия Миррим. Это уже привело к открытому конфликту между некоторыми лисами и козами, и ситуация стала напряжённой. В конечном счете козы скорее сожгут поляну, чем позволят кому-то другому получить то, что они построили, поэтому, если они посчитают, что лисы полностью готовы подчиниться Маркисату и единственным выходом является разрушение, то уничтожат всё своё оборудование для производства винорога, чем повредят и без того подтопленные дома и подвергнут опасности больных обитателей.*

Ложка дёгтя в бочке мёда

Келлси Дёготь ведёт личный крестовый поход за осушение Рощи Гелилы как от лишней воды, так и от обильного винорога, который пьют её обитатели. Он стал проповедовать идеи Лесного союза возле дружественной козам таверны «Великолепный спикизи Альпины» и уже обратил в свою веру нескольких молодых лис. Он немного театрален, доходит до того, что во время своих речей выливает конфискованные бутылки винорога, а его последователи не дают никому вмешиваться в это, сурово глядя и позвякивая оружием.

Козы знают о выходках Келлси, и некоторые из их наиболее вспыльчивых членов стали громко высмеивать его внутри «Великолепного спикизи Альпины». Это привело к небольшим стычкам, участников которых бросили остыть в тюрьму только затем, чтобы, выйдя на свободу, они взялись за старое.

Никто из представителей власти не знал, как разобраться с конфликтом. Местный шериф, Данна Пламедуб, находится в затруднительном положении и хотела бы, чтобы всё это закончилось раз и навсегда. Альпину Лазули больше волнует ущерб её бизнесу, а не кулачные драки на улице, но поскольку она сдаёт козам место в подвале для хранения винорога, то также не в восторге от того, что вокруг рыщут власти. Дрю Гейл не помогает, так как в штыки воспринимает всё, что делает Келлси, и потому усугубляет положение Данны. Под таким давлением она идёт навстречу козам и использует свои полномочия, чтобы их отпустили пораньше. Не помогает делу и то, что Альпина — бывшая жена Дрю, и их разрыв случился совсем недавно и был очень болезненным.

Ivan Smirnov (Order #395255.6)

Развитие ситуации

Если бродяги не появятся в Роще, *Келлси и его лисьи последователи, скорее всего, будут втянуты в серьёзную стычку с козами и их друзьями. Как только прольётся кровь, конфликт перекинется на всю поляну. Дрю не боец, но любая угроза Альпине заставит губернатора броситься сломя голову навстречу опасности, из-за чего Гейл станет одной из первых жертв. Келлси, возможно, выберется без особого вреда, но Старлин окажется в центре самой жёсткой схватки с козами. Когда конфликт утихнет и будут подсчитаны потери, Старлин будет изгнана Данной из Рощи, а производство стрел так и не оправится от потери самых молодых мастеров. Общее экономическое положение Рощи ухудшится, и её жители будут вынуждены покинуть поляну или пойти на отчаянные меры.*

Королева винорога

Семья Морган управляет производством винорога на протяжении многих поколений, и они не собираются ничего менять. Однако Эликсен Урсвик (из семьи Урсвик) считает, что она справится с этой работой гораздо лучше, чем нынешний матриарх Керидвен Морган, и потому разглагольствует в городе о недостатках Керидвен, полагая, что старшая коза стала мягкой и думает склониться перед Маркисатом. Это ставит Керидвен в неприятное положение, а она и в хорошие дни не отличалась уравновешенностью. Она не может пойти на компромисс с Маркисатом, не потеряв власть над торговлей винорогом, а Эликсен ждёт с её стороны малейшей ошибки, которой сможет воспользоваться.

Керидвен возлагала все свои надежды на Бетан, свою внучку, как на следующего матриарха, которая возглавит семейный бизнес, но это также означает, что в ближайшее время такого не случится. Она была довольно строга с младшей козой, чтобы «подготовить её к ответственности», но сейчас Керидвен больше беспокоят посягательства Эликсен. Эликсен громко сочувствует Бетан и говорит о том, что молодая коза поставлена в невыносимую ситуацию. На публике Бетан молчит, но большую часть свободного времени проводит со своими друзьями, среди которых есть не только козы.

Пока все занимаются своими делами, и Керидвен, и Эликсен готовы излить яд в любое ухо, оказавшееся поблизости. Пока что всё ограничивается словами и обычными пакостями, например, похищением запчастей из винокурни и подменой ингредиентов, но Эликсен не оставляет эту тему. Они ещё не враждуют открыто, но все, кто их знает, говорят, что рано или поздно слова перейдут в действия.

Развитие ситуации

Если бродяги не появятся в Роще, *Эликсен начнёт проявлять нетерпение и оскорблять Бетан, что окажется слишком нестерпимым для гордой бабушки*

Ivan Smirnov (Order #3353253 (5)

Керидвен. Керидвен соберёт всех Морганов и нападёт на Урсвиков, которые собираются в хижине Эликсен. Ситуация обострится, когда Керидвен не сможет найти Бетан (которая отправилась в Чистоводье, см. «Прощай, детка, прощай») и обвинит Урсвиков в похищении козы. Шериф Данна Пламедуб узнает о случившемся и появится вовремя, чтобы стать первой жертвой. Оставшаяся Гвардия Рощи быстро отступит и убежит. В отсутствии представителей власти конфликт коз выплеснется на остальную часть поляны. В конце концов козлиные семьи нанесут друг другу столько увечий и ран, что подорвут свою власть на поляне, а немногие оставшиеся в живых не смогут продолжать производство винорога и, что гораздо более вероятно, просто сожгут всю поляну, когда на них надавят.

Прощай, детка, прощай!

Бетан Морган прекрасно осведомлена о планах своей бабушки относительно её будущего, но у неё есть и свои собственные цели. В отличие от остальных членов своего клана она спокойно принимает гостей поляны, жаждет новых идей и книг. По мере того как растёт стопка книг Бетан, растут и её амбиции. Решив начать самостоятельную жизнь и оставить винорог и старые традиции позади, Бетан собирает группу единомышленников из числа молодых коз и отправляется вниз по течению, чтобы поселиться на собственной поляне со своей самобытностью и традициями.

Бетан обратилась и к нескольким лисам, привлекая их к своему делу обещанием приключений за пределами лесопилки и мастерских. Место, которое они выбрали для новой поляны, с лучшим дренажом и обилием ягодных кустов находится поблизости за рекой и ниже по течению от дома. Там также есть чистый пруд, вода в котором, кажется, приносит здоровье и счастье. Название для своего нового дома они выбрали в честь этого пруда: «Чистоводье». Похоже, это идеальное место, но молодёжь не знает о медвежьей берлоге за ближайшими кустами. Медведь ушёл на долгую охоту, но это не продлится вечно.

Пока все взрослые были заняты своими разборками и борьбой за власть, никто не обращал особого внимания на то, чем занимаются младшие жители. Вопрос лишь времени, когда молодёжь окончательно поселится в Чистоводье... и столкнётся с медведем. Уже сейчас несколько молодых жителей, таких как Фира Стрейли и Старлин Чалоход, полностью перебрались в Чистоводье, а остальные члены когорты делают вид, что не знают, куда они подевались, продолжая перебрасывать припасы и своих собратьев на новую поляну.

Те в Роще, кто заметил пропажу, совершенно не понимают, что произошло. Отец Фиры Стрейли, Ленк Стрейли, считает, что, возможно, с его дочерью случилась беда, и хочет, чтобы по приказу Дрю охотничий отряд прочесал близлежащие леса и разобрался с медведями или бандитами, если они таковых найдут. Ходят слухи, что Миррим Чёрный мех, посланницу Маркисата,

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

видели беседующей с группой молодых жителей, но Миррим утверждает, что она просто предлагала им еду и медицинскую помощь, как и всем остальным. У Миррим есть некоторые подозрения, но доказательств не больше, чем у других. С поляны ведёт неровная тропа, но большинство в Роще считает, что это старая заросшая тропинка, а не путь к новой поляне, и никому в Роще не достаёт навыков, чтобы понять, кто по ней ходит.

Развитие ситуации

Если бродяги не появятся в Роще, *то исчезновения козлят и лисиц продолжатся, а поиски пропавших будут становиться всё более интенсивными, пока однажды вся группа сверстников и последователей Бетан не уйдёт в ночи. Вскоре в Роще выяснят, куда они делись, но также поймут, что не могут убедить юных обитателей вернуться. В итоге медведь придёт в их зарождающийся дом, прогнав новых жителей и разрушив то, что они построили. Кто-то из них так испугается, что вернётся в Рощу Гелилы, но Бетан и её истинные последователи не остановятся. Они будут уходить всё дальше и дальше, и никто больше о них не услышит.*

Важные местные жители

☐☐ Истощение
☐ Травмы
☐ Износ
☐☐☐ Мораль

Мотив. *Хочу повести молодое поколение к новой жизни в Чистоводье.*

Ходы

- Предложить еду и напитки, приготовленные с использованием воды из пруда Чистоводья.
- Собрать последователей, чтобы устранить угрозу Чистоводью.
- Притвориться безобидной, чтобы избежать подозрения.

Снаряжение

- Лук и затупленные стрелы.
- Традиционный нож с рукояткой из рога предка, который всегда хранится в ножнах.

Особое

- Наносит истощение вместо травм.

Бетан Морган

Юная и харизматичная коза Бетан — внучка Керидвен Морган, которая не уступает ей в упрямстве. Бетан считает, что Роща Гелилы не дает её поколению больших возможностей, и идея проложить свой собственный путь кажется ей захватывающей. Она считает, что Лесной союз, Маркисат и Династии — это просто разные названия одного и того же старого, консервативного и бесполезного явления.

Бетани обожает вся поляна, как её семья, так и обитатели не-козы. Многие воспринимают её как развитого не по годам ребёнка, молодую козу, всегда заботящуюся о книгах и безостановочно говорящую о будущем поляны, но находятся немногие, кто думает, что её доброжелательный нрав всего лишь маскирует волю, такую же сильную, как у всех коз Рощи вместе взятых.

Ivan Smirnov (Order #3552256)

☐☐ Истощение
☐☐ Травмы
☐☐ Износ
☐ Мораль

Мотив. *Хочу показать силу и скрыть свою любовь к Дрю.*

Ходы
- Отвлечь от неудобных разговоров напитками и едой.
- Словесно опровергнуть антивинороговые высказывания.
- Попросить о помощи своих клиентов.

Снаряжение
- Лук и стрелы.
- Фляги эля.

Альпина Лазули

Альпина — лиса средних лет и владелица «Великолепного спикизи Альпины», знаменитой таверны Рощи. Она давно здесь живёт, но некоторые помнят, что Лазули не родилась в этих местах. Кроме того, Альпина и Дрю Гейл, губернатор Династий, недавно развелись. Она не против того, чтобы всё оставалось как есть, но и перемены её не беспокоят, пока не касаются её дел.

Альпина мечтает переехать на другую поляну, но годы, потраченные на то, чтобы сделать «Спикизи» доброжелательным местом, сделали её нерешительной, чтобы рубить с плеча. Она копила деньги и ценности в надежде, что появится возможности для путешествий.

☐ Истощение
☐☐☐ Травмы
☐ Износ
☐☐ Мораль

Мотив. *Хочу соблюсти законы поляны, какими бы они ни были.*

Ходы
- Проигнорировать что-то, что может привести к проблемам.
- Неохотно применять законы, с которыми она не согласна.
- Назначать по мере необходимости обитателей помощниками шерифа.

Снаряжение
- Значок шерифа.
- Старый и зазубренный (но острый!) короткий меч.
- Поцарапанная и потрёпанная броня из твёрдой коры.

Данна Пламедуб

Бывшая бродяга со шрамами Данна — пожилая седая кошка, которая молчаливыми угрозами поддерживает свой статус шерифа. Она независимая душа, которая хочет, чтобы винорог не кончался, а поляна оставалась мирной. Данне не нравится появление Маркисата, но ей нужны еда и лекарства, поэтому она колеблется. Она знает, что помощь бывает трудно найти, а Династии уже много лет ничего не делают для поляны.

С тех пор как Данна перестала быть бродягой, она стала немного мягче и старее, но до сих пор она в силах держать удар. Она не их тех шерифов, которые ввяжутся в бессмысленную драку, но она из тех, кто готов поставить на кон свою жизнь ради верной цели.

Ivan Smirnov (Order #2955255.6)

☐☐☐ Истощение
☐☐☐ Травмы
☐☐☐☐ Износ
☐☐☐ Мораль

Вред: *2 травмы*

Мотив. *Хотим держаться подальше от настоящего насилия, опасностей и неприятностей.*

Ходы

- Угрожать насилием, чтобы быстро пресечь опасную ситуацию.
- Покинуть действительно опасную ситуации, чтобы получить помощь от Данны.
- Тянуть резину, чтобы избежать неприятности.

Снаряжение

- Старое и повреждённое оружие и доспехи Династий.

Гвардия Рощи

Гвардия Рощи плохо оснащена, изможденa и измучена. Данна делает всё возможное, но она лучше проявляет себя как воин, чем как лидер или учитель. Если нужно, она может призвать Гвардию, но по большей части они предпочитают оставаться в стороне от конфликтов, которые могут им действительно угрожать.

В то время как в Роще большинство обитателей лисы, в Гвардии — огромное количество видов животных. Там встречаются и барсуки, и еноты, в то время как лучники поляны почти никогда не принимают в ученики не-лис.

Примечание: указанные характеристики применимы к группе гвардейцев в количестве около 10 вооружённых обитателей. Чтобы создать одного гвардейца, надо воспользоваться правилами по созданию ПВ на стр. 215.

☐ Истощение
☐ Травмы
☐☐ Износ
☐☐☐ Мораль

Мотив. *Хочу сохранить власть любой ценой.*

Ходы

- Объявлять официальные приказы.
- Снять с себя всю ответственность.
- Найти компромисс в сложной ситуации.

Снаряжение

- Изысканный официальный амулет.
- Яркая одежда.

Дрю Гейл

Лисица в возрасте, преемник своей матери на одобренном Династиями посту. Назначение Дрю губернатором произошло так давно, что многие уже и не вспомнят. Гейл одевается вычурно и быстро сближается с любым, кого посчитает полезным, но при этом искренне заботится о жителях Рощи. Дрю в ужасе от мысли о потере власти, он умеет только руководить, отсюда и решение остаться в Роще, хотя все остальные представители фракции её покинули. Сейчас это ленивое создание, но в молодости Дрю не были чужды добрые дела при наличии правильной мотивации.

Ivan Smirnov (Order #295255 (5)

☐☐☐ Истощение
☐ Травмы
☐ Износ
☐☐ Мораль

Мотив. *Хочу честным или нечестным способом отобрать власть у Морганов.*

Ходы
- Уклоняться от официальных расспросов.
- Попросить последователей о прямой поддержке.
- Произнести пламенную речь.

Снаряжение
- Бытовой нож.

Эликсен Урсвик

Эликсен — молодая коза, известная на всю поляну своей красотой и острым языком. Она уже много лет подталкивает коз клана Урсвик к тому, чтобы оспорить право семьи Морган на первенство в производстве винорога, и считает, что сейчас самое время действовать. У Эликсен горе от ума, и она обижается на всех, кто пытается её затмить.

Козы клана Урсвик недолюбливают Эликсен, хотя и считают, что она права насчёт семьи Морган и их делишек в Роще. В некоторых вопросах Эликсен сама себе вредит: если бы она лучше налаживала мосты или прислушивалась к мнению своего клана, то скорее всего их клан мог бы составить большую конкуренцию клану Морганов и их положению в Роще.

☐☐ Истощение
☐☐ Травмы
☐ Износ
☐☐ Мораль

Мотив. *Хочу распространить жёсткую версию идеологии Лесного союза.*

Ходы
- Произнести вдохновляющую речь.
- Продемонстрировать силу.
- Применить насилие, если слова не подействуют.

Снаряжение
- Короткий меч.

Особое
- Если ПИ пытается *понять* Келлси Дёгтя, ВИ может задать вопрос из списка (даже при провале).

Келлси Дёготь

Келлси — высокомерный и громко заявляющий о своих убеждениях молодой орёл. Он был частью Крылатых династий, но примкнул к Лесному союзу после того, как Маркисат занял их поляну и его семья потеряла средства к существованию. Став верным новообращённым членом мятежников, Келлси презирает всё, что отвлекает от дела Союза, как ненужное и, возможно, опасное. Он крайне тщеславен и ненавидит проигрывать споры.

Келлси тратит огромное количество времени на размышления о том, как улучшить жизнь обитателей Рощи. В данный момент он уверен, что лучший выход — это сотрудничество с Лесным союзом.

Ivan Smirnov (Order #2955255.6)

☐☐☐ Истощение
☐☐☐ Травмы
☐☐☐ Износ
☐☐☐ Мораль

Вред: *2 травмы*

Мотив. *Хотим сделать Рощу настоящим бастионом свободы, в том числе от винорога.*

Ходы
- Предпринимать отчаянные действия от имени Келлси.
- Использовать в своих интересах свободу, которую предлагает Лесной союз.
- Прервать и перекричать прежних гвардейцев.

Снаряжение
- Различное самодельное оружие.

Последователи Келлси

Последователи Келлси — это в основном лисы-аколиты, молодые обитатели, которых убедили его речи о свободе и независимости, в том числе от зла винорога. Они больше похожи на толпу, чем на организованную группу, но держатся вместе и действуют в интересах Келлси, иногда независимо от того, просит ли он их следовать его примеру или нет.

У Келлси около десятка серьёзных последователей, у которых есть реальный доступ к любому оружию и доспехам, что позволяет им стать настоящей силой против небольшой группы солдат Маркисата Миррим, появившейся на поляне. И если они вооружатся, они заставят Келлси дать отпор иностранным агрессорам, пока те не покинут поляну.

Примечание: указанные характеристики применимы к группе, в которую входит около 10 вооружённых последователей. Чтобы создать одного, надо воспользоваться правилами по созданию ПВ на стр. 215

☐☐ Истощение
☐ Травмы
☐☐☐ Износ
☐☐ Мораль

Мотив. *Улучшить жизнь обитателей, применяя и усиливая власть.*

Ходы
- Предлагать разумные компромиссы.
- Выказывать всем сочувствие.
- Разрабатывать планы по преодолению проблем.

Снаряжение
- Лук из Рощи Гелилы.
- Значок с символом Маркисата.

Миррим Чёрный мех

Уверенная в своём положении в Маркисате, Миррим — пожилая кошка, которая искренне любит помогать другим. Она занимается этим достаточно давно и понимает пользу сохранения самостоятельности полян. Но она также понимает потенциал деловых возможностей и знает, что способна помогать другим благодаря собственной власти и богатству. Она считает, что лучше всего для Рощи будет, если Маркисат возьмёт под контроль и поляну, и торговлю винорогом: это даст ей возможность оказывать реальную помощь. Миррим не боится работы и не любит тех, кого считает ленивыми.

Ivan Smirnov (Order #3552556)

☐☐☐☐ Истощение
☐☐☐☐ Травмы
☐☐☐☐ Износ
☐☐☐☐ Мораль

Вред: *2 травмы*

Мотив. *Следовать приказам Миррим.*

Ходы
- Вмешаться, чтобы защитить Миррим.
- Появляться с угрожающим видом позади Миррим, где бы она ни была.
- Дословно следовать приказам Миррим.

Снаряжение
- Хорошие и качественные кольчуги и оружие Маркисата.

Стража Миррим

С Миррим пришёл небольшой отряд солдат Маркисата для её охраны и помощи с распределением лекарств, припасов и вещей, которые она принесла на поляну. Они хорошо обучены и экипированы. Миррим может приказать им применить силу, но предпочтёт, чтобы прежде её попросили о помощи. Стража искренне предана Маркисату и не станет действовать самовольно, без приказа Меррим разве что ради её защиты.

Примечание: указанные характеристики применимы к группе, в которую входит около 10 вооружённых стражей. Чтобы создать одного, надо воспользоваться правилами по созданию ПВ на стр. 215.

☐ Истощение
☐ Травмы
☐ Износ
☐☐ Мораль

Мотив. *Веселиться и создавать неприятности (потому что это интересно).*

Ходы
- Появляться там, где её меньше всего ждут.
- Демонстрировать свои навыки лазания.
- Бесшумно следовать за кем-то.

Снаряжение
- Цветочный венок.

Фира Стрейли

Фира — молодая озорная лиса, любящая озорничать и путешествовать, когда ей скучно. В последнее время она стала следить за молодыми козами, отправляющимися в Чистоводье, стараясь не отставать от проворных козлят. Фиру довольно трудно переубедить, если она решила, что какое-то занятие — это интересно. Она переехала в Чистоводье в основном из-за чувства «интереса» и озорства. Убедить её вернуться назад в Рощу практически невозможно.

Ivan Smirnov (Order #2955255.6)

☐☐ Истощение
☐☐ Травмы
☐ Износ
☐☐ Мораль

Мотив. *Хочу спасти свою дочь или отомстить за неё.*

Ходы
- Потребовать действий от власть имущих.
- Рвануть вперёд и действовать самостоятельно.
- Угрожать, размахивая огромным топором.

Снаряжение
- Топор лесоруба.

Ленк Стрейли

Ленк Стрейли — крупный лис-лесоруб, который регулярно возит целые сани брёвен на лесопилку для изготовителей стрел. Он твёрд, традиционен и не совсем одобряет выходки своей дочери Фиры. Тем не менее, кроме Фиры, у него никого нет, и он готов на всё, чтобы обеспечить её безопасность. С тех пор как она без предупреждения переехала в Чистоводье, он решил найти её и вернуть домой... или свершить правосудие над тем, кто её похитил.

☐☐ Истощение
☐☐ Травмы
☐ Износ
☐☐ Мораль

Мотив. *Хочу защитить семью и улучшить её положение.*

Ходы
- Жёстко ответить на предполагаемую угрозу.
- Вспомнить подробности.
- Собрать большую группу тех, кто готов выполнить её указания.

Снаряжение
- Лук из Рощи Гелилы.
- Фляжка винорога.

Керидвен Морган

Керидвен — пожилая седая коза с поразительно большими блестящими рогами. Она много говорит, когда в ярости, но чаще всего бывает замкнутой. Семья для неё на первом месте, и ничто не вызовет такого гнева Керидвен, как угроза им или тому, что им принадлежит.

Козы Рощи Гелилы упорно работали, чтобы построить империю винорога, и они не намерены отказываться от своих традиций ради дурацкого Союза, который почему-то решил, что знает лучше, что хорошо для Леса.

Ivan Smirnov (Order #3552256)

Важные места

Козьи холмы

Холмы, на которых живут козы, возвышаются высоко над рекой и расположены достаточно далеко от водопада, чтобы не было сырости, и не так высоки, чтобы на них можно было забраться. Через крутые холмы проложены тропинки, узкие и не слишком извилистые, на которых есть множество поворотов и тупиков, а также наполненные камнями сети на случай, если кто-то подлетит слишком близко. Только козы чувствуют себя здесь как дома. Внутри хижин чисто и аккуратно, хотя снаружи довольно много мусора.

«Великолепный спикизи Альпины»

Обветшалая и потрёпанная таверна «Великолепный спикизи Альпины» — не самое утончённое место в Роще Гелилы, но при должном настроении тут можно хорошо провести время. В меню есть еда и напитки, но тут можно попробовать и менее легальные вещи (например, винорог), если ПИ знает, кого спросить, и у него есть деньги. «Спикизи» построен из дерева, украденного с лисьей мельницы, и расположен у подножия холмов. В кухне есть потайная дверь, ведущая в пещеры под холмами. Здесь Альпина разрешает козам хранить свой «самогон», а скрытое отверстие под водопадом позволяет козам встречаться с выдрами, которые переправляют их продукт вниз по течению.

Скрытый проход под водопадом

В пещерах за «Спикизи» сыро и тесно, повсюду грибы и лишайники. Козы поработали над некоторыми тоннелями, расширив и выровняв их, выдолбили ниши для фонарей, а также создали ловушки и тупики на случай, если кто-то наткнётся на эти ходы. Они ведут прямо к воде, к узкому уступу, на котором поместится коза и ящик-другой винорога. У выдр есть водовод, берущий начало в верховьях реки. Это извилистая труба, прикреплённая к скале, которая гасит звук и позволяет спускаться по бушующему водопаду. Здесь они берут ящики с винорогом и сплавляют их вниз по течению, получая за это от коз свою долю.

Специальные правила

Пруд Чистоводья

Пруд, в честь которого назвали поляну Чистоводьем, — сверкающий водоём с дном из белого песка. В нём самом и на дне нет ни растений, ни водорослей, ни насекомых, хотя над поверхностью порхает необычно много бабочек и стрекоз.

Ivan Smirnov (Order #295255.6)

Чистоводье

Если ПИ ***употребляет эту чистую воду (или пищу, приготовленную на её основе)*** впервые за день, игрок, управляющий им, очищает ещё 1 истощение или травму на свой выбор. Вода, взятая из этого пруда, теряет свой эффект со временем: по-настоящему она ценна только для тех, кто находится в Чистоводье.

Винорог

Этот крепкий прозрачно-чёрный напиток с травяным запахом козы подают в кубках, сделанных из рогов. Выпитый рог может оказать довольно мощное воздействие.

Винорог

Персонажам игроков:

Если ПИ ***пьёт винорог***, игрок, управляющий им, совершает бросок с характеристикой Мощь. При 10+ игрок выбирает до 3 вариантов действий, при 7–9 до 2. За каждый вариант очищается истощение.

- ПИ раскрывает информацию;
- ПИ оскорбляет кого-то, кого не стоит оскорблять;
- ПИ становится плохо (отмечается травм);
- ПИ повреждает часть снаряжения во время пьянки (отмечается износ у одного предмета).

При провале у ПИ отмечается травма — винорог слишком крепок для него.

Персонажам ведущего:

Когда ПВ пьёт винорог, ВИ отмечает у него вред морали, так как ликёр ослабляет барьеры и смягчает нрав.

С чего начать

Для того, чтобы использовать Рощу Гелилы в кампании, ВИ должен отметить её в качестве поляны на своей карте Леса и рассказать, как бродяги пришли туда. В короткой игре или части длинной кампании необходимо использовать следующие рекомендации:

Ivan Smirnov (Order #355255 (5)

Бродяги пришли на поляну, зная лишь то, что указано в разделе «Первое впечатление», и слыша, что в Роще есть какая-то работёнка для них. У ПИ в начале игры отмечено по 2 истощения. По прибытии на поляну они видят, как Миррим раздаёт еду и лекарства в центре поселения, и быстро охватывают взглядом всех важных лиц.

- Дрю Гейл подходит к ПИ и начинает доказывать, что раздача еды и лекарств лишь уловка, на самом деле Маркисат пытается так отобрать у них рощу. Гейл попросит их отвлечь Миррим и стражников в обмен на большую награду, которую может не выплатить.
- Ленку нужна помощь в поисках его пропавшей дочери Фиры, и он готов выделить на это все скудные средства, которыми располагает. Он предполагает, что его дочь пошла за молодыми козами куда-то на восток...
- Перед «Спикизи» вспыхивает драка между последователями Келли и группой коз. Гвардия Рощи не вмешивается... они ждут от Данны прямого указания.

Во время кампании может произойти сразу несколько событий. Задача ВИ потянуть ПИ в разных направлениях и дать им решить самим, что для них наиболее интересно. А также усложнять ситуации так, чтобы не было простых решений или врагов, вовлекая ПИ в дела поляны и конфликты так, чтобы они были связаны с ПВ.

По мере развития событий ВИ следует начать эскалацию — ход, направленный на обострение ситуации и дальнейшее втягивание в неё ПИ. Эскалация может открыть новые возможности, создать новые опасности или закрыть пути к отступлению. Если игра затихает, или замедляется, или бродяги не знают, что делать, ВИ должен приступить к эскалации. Вот несколько примеров.

- Фира возвращается в Рощу — медведь появился на поляне, и она испугалась, вернувшись домой. Её отец рад, что с ней всё в порядке, но также требует рассказать, где она была, и Фире очень плохо удаётся скрыть существование Чистоводья.
- Миррим привозит новую партию еды, лекарств и снаряжения для всей поляны, но также просит Дрю подписать новый устав, чтобы перевести поляну под знамёна Маркисата, что побуждает Эликсен и Керидвен к протестам и планированию действий против Миррим и Дрю.
- Последователи Келлси берут на себя смелость ворваться в «Спикизи» и поджечь хранилища винорога в подвале, что грозит пожаром во всём здании.

ВИ может использовать несколько таких эскалаций: его цель — довести события в Роще до точки кипения! Обвинения в пропаже козлят, кража денег от сбыта винорога, догадки, кто на самом деле руководит Рощей, начнут витать в воздухе, и тогда это просто вопрос времени, когда конфликт перерастёт от копыт и лап к лукам и мечам!

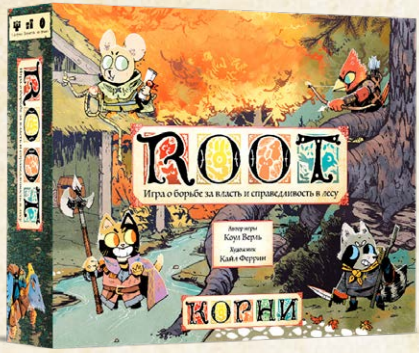
Ivan Smirnov (Order #3955255.6)

Алфавитный указатель

Бродяги — 36–39, 42–47, 61, 62, 134–170, 178
Авантюрист — 42, 134–138
Вор — 42, 134, 139–142
Налётчик — 42, 134, 143–146
Поджигатель — 42, 134, 147–150
Ремесленник — 42, 134, 151–154
Ронин — 42, 134, 155–158
Скиталец — 42, 134, 159–162
Следопыт — 42, 134, 163–166
Судья — 42, 134, 167–170
Ведущий игры (ВИ) — 4, 5, 26–35, 49, 64, 196–234
Великая Гражданская война — 8, 15–16
Вред — 55, 125–131, 213
Износ — 58, 60, 71, 80, 87, 98, 100–102, 106, 108–110, 126, 128–131, 183, 184
Истощение — 49, 55, 71, 75–76, 81–82, 92–93, 98, 100–106, 123, 125, 128–130
Затраты — 55, 58, 64, 71, 78, 80, 81, 84, 87, 118, 122–125, 126–131
Мораль — 64, 74, 95, 102–104, 108, 125, 128–129
Травмы — 55, 56, 64, 92–93, 95–97, 106, 109, 110, 126, 128–130
Карта запрета — 9
Крылатые династии — 8, 13–18, 20–23, 33, 36, 38, 44, 46, 234
Лес — 8, 10, 12–24, 26, 35–40, 61, 62, 226–240–244
Лесной союз — 12, 18–23, 29, 38, 46, 235–237
Маркиса де Коте́ — 8, 17–18, 21
Маркисат — 8, 12, 17–23, 34–38, 44, 46, 232–233
Мир игры — 33–35, 44, 57, 62
Обитатели — 8, 12–23, 44, 46, 48, 61–62, 237
Общение— 26–27
Оружейные ходы — 57, 58, 59, 89–110
Плутовские приёмы — 56, 75–80
Развитие — 172–178
Репутация — 52–54, 66, 110–121
Снаряжение — 58–60, 182–186, 216
Сцены — 27, 28
Ходы — 29–31, 54, 64–110, 112–125, 131–132, 136, 138, 140, 142, 144, 146, 148, 150, 152, 154, 156, 158, 160, 162, 164, 166, 168, 170, 204–215

Ivan Smirnov (Order #355255 6)

«Корни»

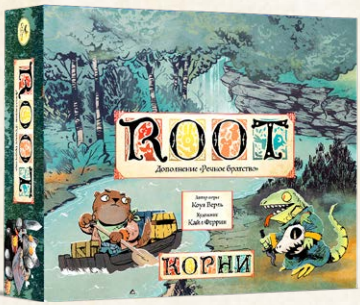


Добро пожаловать в далёкий лес, где разыгралась нешуточная борьба за власть и справедливость! «Корни» — это необычная асимметричная стратегия, в которой вам предстоит возглавить одну из четырёх уникальных фракций: каждая действует по своим особым правилам и зарабатывает победные очки разными способами. Но даже если вы разработаете успешную стратегию для вашей роли, это ещё не гарантирует победу, так как в этой игре очень важно умение договариваться, заключать союзы и предавать в нужный момент.

Возьмите под контроль лес, поддержав Маркису де Котé и создав работающую цепочку мастерских, лесопилок и казарм, или присоединитесь к Лесному союзу, тайно накапливая поддержку недовольных, чтобы драматично раскрыть свои карты в финале. Программируйте свои действия заранее, пытаясь вернуть к власти холодную аристократичную Крылатую династию, или станьте одиноким Бродягой, поддерживающим свою вольную жизнь выполнением заданий для местных жителей.

Партия на 3–4 игрока длится до 90 минут, а при игре вдвоём сокращается до 40. Попробуйте разные сочетания фракций, чтобы полностью раскрыть возможности каждой. А если вы предпочитаете играть большим составом или, наоборот, в одиночестве, обратите внимания на дополнения!

«Речное братство»



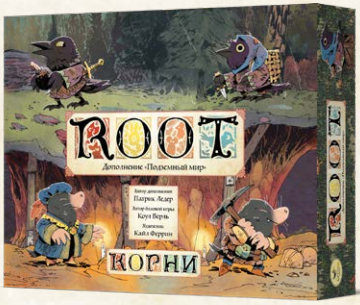
Теперь вы сможете играть в «Корни» вшестером, в одиночку и даже в кооперативном режиме! Вас ждёт Механическая Маркиса, заменяющая реального игрока, две новые фракции и три персонажа-бродяги.

С Маркисой можно сразиться один на один или командой. Три новых персонажа дадут вам больше разнообразия при игре за Бродягу, а вторая фишка и планшет позволят сыграть партию с участием двух Бродяг.

С помощью новых фракций можно расширить состав игроков или попробовать новые сочетания прежним составом. Культ пресмыкающихся специализируется на хитром использовании карт, а компания «Речное братство» торгует своими услугами и контролирует реку.

Ivan Smirnov (Order #38825543)

«Подземный мир»

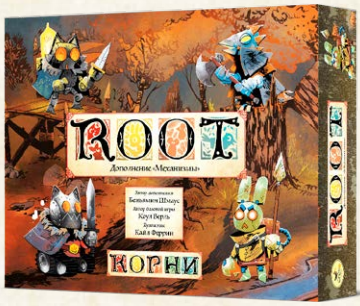


Два новых игровых поля: озёрный и горный обладают особыми свойствами, меняющими привычные стратегии. Это сильно повышает реиграбельность «Корней», предлагая искать новые пути к победе не только для новых фракций, но и для тех обитателей леса, с которыми вы давно знакомы.

Две фракции: «Подземное герцогство» (так называют себя кроты) и «Вороний сговор» значительно отличаются друг от друга. Кроты проповедуют агрессивные действия, довольно быстро набирают силу и могут внезапно вылезти из-под земли в самом отдалённом углу карты, однако их мощь ослабевает, когда разрушают их здания. Вороны пытаются решить свои задачи при помощи коварства и террора, раскладывая жетоны интриг и получая победные очки, раскрывая эти жетоны на следующий ход.

«Механизмы»

Столкнитесь лицом к лицу с Механической Маркисой 2.0, добавьте в партию с другом Синтетический союз или Ботягу, объединитесь в кооперативном режиме против Крылатых киборгов! С помощью нового дополнения вы можете сойтись в схватке с четырьмя разными автоматизированными противниками. Вы можете добавить их в обычные партии, увеличив число участников, или объединиться против каждого в кооперативном режиме.

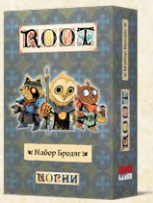


«Изгнанники и партизаны»

Альтернативная колода карт, заменяющая колоду базовой игры. Это дополнение создано для тех, кто всегда ищет новый взгляд на знакомые игровые механики, а также любит ставить соперников в тупик неожиданными тактическими решениями.

«Набор бродяг»

Добавляет в игру ещё три новых персонажа-бродяги, а также семь фишек бродяг, чтобы ваш персонаж на карте всегда ассоциировался с идентичной фишкой на поле.



2–4 игрока

Возраст 10+

60–90 мин

CROWDGAMES.RU

T.ME/CROWDGAMES_CG

VK.COM/CROWDGAMES

Ivan Smirnov (Order #3955255.0)

Особая благодарность:

Белов Никита

Валанов Алексей

Графов Александр

Евдокимов Алексей

Казаченко Илья «Caveman»

Лимонов Александр

Поддуев Анатолий

Родионов Никита

Стаколкина Ольга

Юданов Данил

Канал:
Rollевая Кухня

Ivan Smirnov (Order #38525543)

Война вернулась в Лес!

Маркиса де Котэ пришла со своими войсками и завоевала многие поляны, но Крылатые снова встали у неё на пути. Да и мыши, кролики и лисы Леса не сидят сложа руки — они организовали Лесной союз, фракцию местного сопротивления, намериваясь освободить Лес от всех угнетателей.

В разгар этой самой войны компания игроков в лице отряда бродяг путешествует по полянам, выполняя задания, которые никто другой делать не может или не хочет. Бродяги сами выбирают, кому служить... если вообще служить кому-то... И все знают, что именно они могут склонить чашу весов на ту или иную сторону...

Настольная ролевая игра «Корни» — это игра, основанная на мире известной и удостоенной множества наград настольной игры «Корни: игра о борьбе за власть и справедливость в Лесу» от компании Leder Games. В НРИ «Корни» компания друзей играет за бродяг, которые могут стать как прохвостами, так и героями, приключения и служба которых разделят Лес навсегда!

В книге вы найдёте:

- девять уникальных архетипов, с помощью которых можно создать таких бродяг, чьи подвиги эхом отзовутся в Лесу для будущих поколений;
- простые правила для всевозможных фэнтезийных приключений, включая плутовские приёмы, репутацию, правила путешествий и многое другое;
- уникальную механику управления снаряжением, оружием и боем. Причём выбор имеет важное тактическое и повествовательное значение;
- подробные правила по ведению игры: созданию сражений, управлению фракциями и т.д. — вместе с описанием поляны *«Роща Гелилы»*.

НРИ «Корни» — это приключенческая настольная ролевая игра в жанре фэнтези, в которой антропоморфные животные сражаются за деньги, справедливость и свободу с силами, намного превосходящими их. Вас ждёт известность и слава!

Артикул: 16203

ISBN 978-5-6045230-5-6

9 785604 523056

Игроки	Время	Возраст
3–6	2–4 часа	14+

LEDER GAMES · magpie GAMES · CrOw GAMES · PANDORA BOX STUDIO

Root® and Leder Games® logo and key art TM & © 2023 Leder Games. All Rights Reserved.

Ivan Smirnov (Order #38525543)