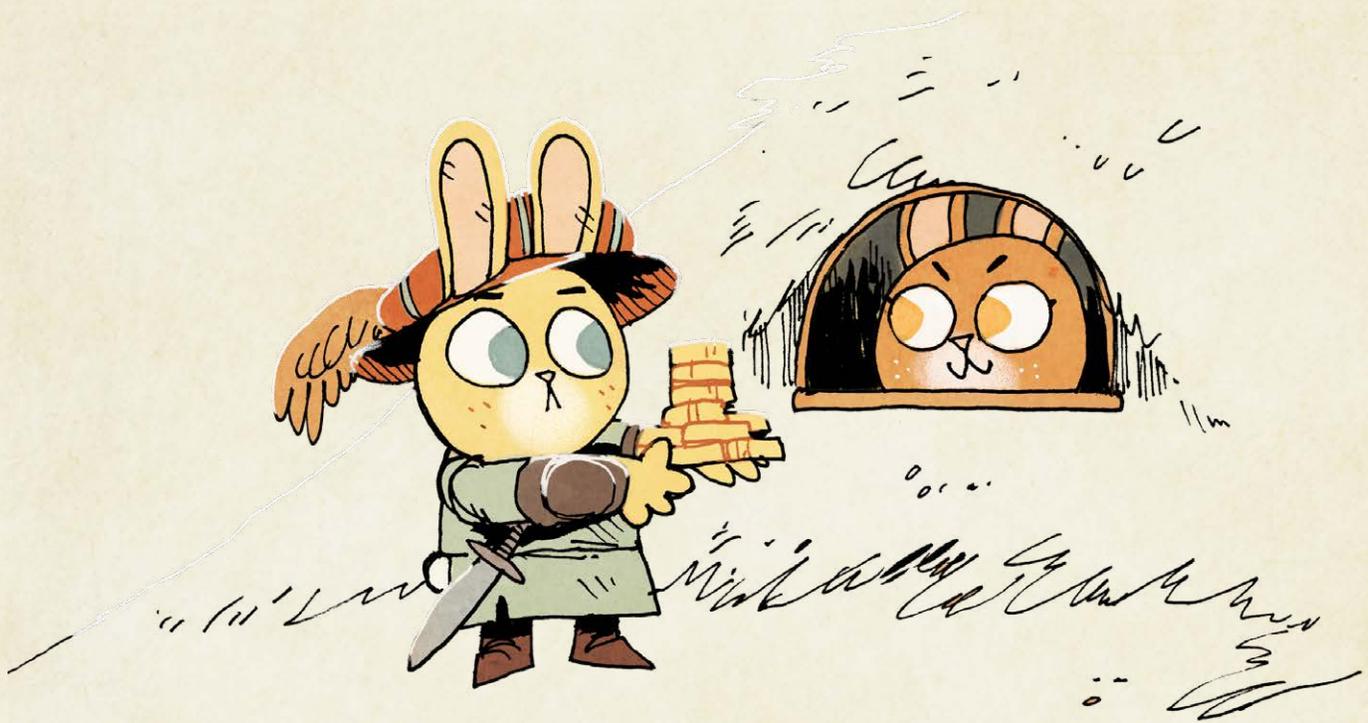


# КОРНИ

Настольная ролевая игра



## Быстрый старт



### Авторы:

**Дизайнер:** Брендан Конуэй и Марк Диаз Труман

**Развитие и история:** Брендан Конуэй

**Редактор:** Марк Диаз Труман

**Верстка:** Томас Дини

**Иллюстратор:** Киль Феррин

**Арт-директор:** Мариса Келли

**Вычитка:** Катрин Фэкрелл

**Переводчик:** Никулина А.И.

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

**Корректоры:** Рязанова Н.Г.

**Шрифты:** Малышева А.П.

**Верстка и дизайн:** Никулина А.И., Становая Е.Ю.

**Особая благодарность:** Стаколкиной О.В.

**LEDERGAMES**

**magpie**  
GAMES



**PANDORABOX**  
STUDIO

# В Лес пришла война

Солдаты Маркисата маршировали в три ряда по направлению в Лоскутный лес: алебарды высоко подняты, оранжевые знамена развеваются, оранжевые повязки на руках... Гордо? Может, и нет. Отряд состоит из котов, суровых и внимательных, а также из кроликов, мышей, лис — тех, кто вступил в отряд от отчаяния, жадности или в поисках надежды, и тех, кого принудили туда вступить.

Нимбл наблюдал за всеми, кто проходит мимо, со своего укрытия на дереве. Он находился на уровне ниже большинства птичьих жилищ в Лоскутном лесу, но намного выше жителей на земле — он прятался в ограниченном пространстве между землей и небом, так ему хотелось думать. Неприметный. Тихий. Скрытный.

— Эй, Нимбл! Что ты там делаешь?

Голос Эллоры, грубый, но в то же время приятный, пробился даже сквозь звук солдатских сапог. Кто-то из солдат повернул голову, взглянув на большую барсучиху, а затем проследив за её взглядом до Нимбла, сидящего на дереве. Нимбл вздохнул и соскочил с дерева, пролезая между ветвями и спускаясь вниз с проворством, заслуживающим своё имя. Встав на задние лапы, он повернулся к Эллоре и уставился на неё. Она не заставила себя долго ждать.

— О, так ты скрытно следил за солдатами, — сказала она, — а я всё испортила! Нимбл, прости.

Он вздохнул и хитро ухмыльнулся.

— Ничего страшного. Они рано или поздно всё равно бы нас заметили.

Не прошло и пары секунд, прежде чем он произнёс эти слова, как небольшая группа солдат Маркисата отделилась от остальных и направилась к Нимблу и Эллоре. Их главарь, одноглазый котяра, скрестил лапы на своём пластинчатом нагруднике.

— Енот и барсук... Вооружены. Разгуливают по Лоскутному лесу, ха. — Он повернулся к парочке лисиц, прежде чем произнести: «Бродяги...»

— Так точно, бродяги, — ответила Эллора. — Будем рады оказать вам помощь за вознаграждение. Может даже научим вас пользоваться оружием. — Она взялась за двуручный меч, висевший у неё на спине, но Нимбл отрицательно покачал головой.

— Мы уже уходим, сэр, — ответил он, отступая к деревьям.

— Минутку... — вдруг произнесла одна из лисиц. — Енот и барсук... двое из Тонких льдин! Вы те бродяги, которые украли целую телегу железа!

Нимбл вздрогнул. Он надеялся, что в Лоскутном лесу, находящемся на другой стороне Леса, их никто не узнает... Кто бы мог подумать, что слухи разлетятся так быстро?

Кот-циклоп опустил алебарду и указал на Эллору: — Ты задержана! И в то же самое время Нимбл схватил Эллору и потащил её. — Сматываемся!

— Я справлюсь с ними! — воскликнула Эллора, выставив вперёд свой огромный меч. Офицер атаковал её алебардой, но она легко отразила удар, а затем ловко взмахнула, плашмя ударив клинком по лапам кота, свалив его в грязь.

— Здесь целая армия, Эллора! Мы не справимся с ними! ИДЁМ! Нимбл достал свою пращу и быстрым движением запустил камень в одного из солдат. Это только отвлекло солдата, но позволило бы бродягам сбежать, если бы Эллора просто ПОСЛУШАЛАСЬ...

— Хорошо, малыш, хорошо, бежим! Эллора повернулась и бросилась за Нимблом, вложив меч в ножны. И они скрылись в лесу.

## О быстром старте

Это сокращённый вариант правил настольной ролевой игры «Корни» (НРИ), включающих шесть архетипов; все базовые ходы; правила морали, истощения, травм, затрат; снаряжение; таблицы генерации полей и многое другое. Здесь вы найдёте всё необходимое для начала игры и нескольких игровых сессий.

Правила будут легко понятны тем, кто уже знаком с системой Powered by the Apocalypse и такими играми, как «Данжен Ворлд» (Dungeon World), «Маски» (Masks) или «Киберпространство» (The Sprawl), но они адаптированы под любого. Если есть вопросы или вы хотите поделиться своим мнением, можете зайти на страницы компаний «Мэгпай Геймс» (Magpie Games) и Crowd Games.

## Обзор

✦ НРИ «Корни» основана на удостоенной наградами настольной игре «Корни. Игра о борьбе за власть и справедливость в Лесу» с участием антропоморфных животных: котов, птиц, мышей, кроликов, лис и других.

✦ В этой игре вы все играете за бродяг, жителей Леса, изгнанных из «цивилизованного» общества по собственной или чужой воле. Вы путешествуете по Лесу, выполняя задания и склоняя чашу весов то в одну, то в другую сторону в конфликте фракций.

✦ Эта игра нацелена на интересные приключения и авантюры на фоне многозначного и продолжительного сюжета о Лесе и войне. Здесь вам предстоит участвовать в крупных сражениях и осуществлять хитроумные грабежи, совершая которые, вы заслужите определённую репутацию у различных фракций Леса и, может быть, даже сумеете оказать им помощь в завоевании полян.

## 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.

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.

До недавнего времени Лес был в лапах Крылатых династий. Эти могущественные птицы управляли всем Лесом из своих гнезд. У них была своя бюрократия и правила, и они вершили множество собственных беззаконий. Другие обитатели Леса не всегда были довольны господством Династий, но... такова жизнь.

А затем Династии раскололись в ходе Великой Гражданской войны, утратив в конечном счёте контроль над лесными полянами. В образовавшемся безвластии многие поляны погрузились в хаос, в то время как другие принялись самостоятельно править, и даже зародились одно или два новых государства...

Когда Маркиса де Котé это заметила, привела своих солдат из далёкой империи, обладающих знаниями в области промышленности и инженерных наук. Она взяла власть в свои лапы — силой, обольщением, любыми доступными средствами. И вскоре большая часть Леса оказалась под её управлением, а многие обитатели Леса переметнулись на её сторону.

Сейчас Крылатым династиям наконец удалось собраться с силами и объединиться. Они стремятся захватить территорию своих предков, а Маркисат упорно сопротивляется им. А тем временем другие обитатели Леса вновь начинают вести себя крайне воинственно...

## Бродяги

В Лесу всегда жили бродяги: изгнанники, отверженные, странники, чужаки, идеалисты, бунтари, преступники, вольнодумцы — все те, кто неприспособлен к полянам и тропам. Те, кто предпочитает жить где-то вне их.

В значительной степени жизнь бродяг нацелена на выживание. Они берутся за любую работу, которую могут найти, когда посещают поляны (чаще всего это наименее востребованная или самая трудная работа), чтобы заработать себе на пропитание и снаряжение. Некоторые даже совершают преступления, что-

бы добыть те же ресурсы, однако те, кто живёт в основном воруя, скорее бандиты или грабители, чем бродяги.

Но вместе с этими суровыми реалиями своей жизни бродяга получает и нечто большее: свободу. Социальная система полян не касается бродяг. Правители и политики могут угрозами заставить бродяг подчиниться им, используя силу оружия, но даже в этом случае бродяги уже закалены и научены тяготами своей судьбы. В бою они проявляют большое мастерство, и многие из них могут противостоять целым отрядам солдат или стражников.

Бродяги обычно не называют какую-либо поляну своим домом... но свободно перемещаются между ними. И они единственные обитатели, настолько смелые или безрассудные, что селятся в лесах, где скрыта настоящая опасность.

## Игроки

Каждый игрок создаёт своего персонажа, своего бродягу, выбирая из предложенных архетипов. Архетип — это описание бродяги, его характеристики и способности, биография — всё, с помощью чего можно создать хорошего персонажа. В быстром старте представлено 6 архетипов: **вор, поджигатель, ремесленник, скиталец, следопыт, судья.**

## Ведущий игры

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.

## Фракции

В Лесу обитает много жителей и влиятельных сил, которые борются за контроль над его ресурсами. Эти могущественные группы называются «фракциями», и они разбросаны по всей территории Леса.

В быстром старте представлено 2 фракции: Крылатые династии и Маркисат. Они воюют друг с другом за контроль над Лесом, и эта война служит фоном для приключений бродяг.

### Лесной союз

Лесной союз — одна из самых любимых фракций в настольной игре «Корни» и одна из самых важных для истории Леса. Союз символизирует организацию повстанцев против власти Династий и Маркисата, но это объединение не всегда руководствуется интересами обитателей Леса...

Хотя мы, безусловно, включим Лесной союз в полную версию игры, в данном быстром старте мы решили немного упростить правила и не упоминать о нём. Бланки персонажей могут содержать упоминания о Лесном союзе, но здесь мы отказались от механик и правил их применения.

Существуют и другие фракции, которые со временем могут появиться в игре (если вы знакомы с настольной игрой «Корни», вы, вероятно, уже знаете несколько), но в рамках данного быстрого старта рассматриваются только две.

Однако в Лесу есть ещё одна «фракция» — это сами обитатели Леса. Она раздроблена и разобщена — поляны, где заправляют лисы, часто не согласны с полянами, где руководят мыши. Но мнения местных жителей будут влиять на бродяг, куда бы они ни отправились.

В любом случае ни одна фракция не является ни «доброй», ни «злой». Все фракции иногда поступают верно и ошибаются. Они и помогают жителям, и вредят. Среди членов всех фракций существуют те, у кого есть сочувствие и совесть, кто печётся об окружающих, и те, кто вступает в борьбу исключительно ради своей собственной эгоистической выгоды.

### Маркисат

Названный в честь Маркисы де Котé, руководящей им, Маркисат можно назвать либо фракцией чужеземных захватчиков и колонизаторов, либо же новой силой порядка и промышленной модернизации — смотря кого спросите.

Маркиса де Котé родом из чужеземной империи и пришла в Лес со своей армией, когда над ним ослаб контроль Династий. Ни одна поляна не могла противостоять её войскам. На первой же, куда вторглась, она построила свой дворец и оттуда принялась за промышленную модернизацию всего Леса. Войска строили мастерские и лесопилки, превращая природные ресурсы Леса в ценные промышленные активы.

И всё это время Маркисат вербовал жителей в свои ряды. Под руководством Маркисы, как утверждали её агенты, каждый рот получал достаточно еды, каждый житель — тёплый дом, каждая тропа стала безопасной, а каждая поляна — защищённой. Это были не пустые слова, и на некоторых полянах, где управлял Маркисат, жизнь действительно улучшалась. Многие присоединялись к Маркисе, а в ряды её войск вступали лисы, мыши, кролики и даже изредка птицы.

В общем, цель Маркисы и сейчас состоит в промышленном развитии Леса и полном освоении его ресурсов. Быть может, это делается для укрепления её собственного положения в родной империи, а быть может, и для улучшения положения обитателей Леса. Лишь время покажет.

### Крылатые династии

История благородных Династий уходит корнями в глубокое прошлое Леса. Они уверяют, что правили Лесом всегда и всегда будут им править. Правда, их правление сопровождалось междоусобицами, сменой династий (часто с помощью оружия), превосходством птиц и притеснением других обитателей Леса... но они также защищали поляны от разбойников и диких животных, прокладывали тропы и ухаживали за ними, следили за соблюдением закона и порядка, и благодаря им Лес стал таким, какой он сегодня.

Всё рухнуло во время недавней Великой Гражданской войны, одной из самых жестоких, когда-либо обрушивавшихся на Династии. Участники войны не имеют значения — важно лишь то, что Династии ополчились против самих себя и дали Маркисе отличную возможность вторгнуться в Лес.

Если бы Маркиса не пришла в Лес, они бы наверняка возродились, укрепились и вернули бы себе контроль над ним. Но с появлением Маркисата Крылатые династии не смогли вернуть себе свою власть, хотя Гражданская война уже полностью прекратилась и порядок был восстановлен с новым правителем и несколькими наместниками.

Теперь Династии втянуты в новую войну с Маркисатом, чтобы вернуть себе лесные поляны — свои законные владения. И, имея в кои-то веки врага за пределами своих династий, они готовы вести полноценную войну. В конце концов, обитатели Леса тоже нуждаются в их защите.

### Лисы, мыши, кролики и птицы

В Лесу обитает множество разных видов животных, но есть четыре основных вида, для которых Лес стал родным домом: лисы, мыши, кролики и птицы. Ни у одного из них нет «основных характеристик», черт, присущих всем лисам или всем мышам, но у них есть определенные культурные характеристики и идеалы, которые они переняли.

Лисы известны своей искусностью в обработке металлов, лисьей стали и чеканке монет. Во времена безраздельного правления Династий лисьи поляны заведовали чеканкой монет и выступали в роли сборщиков налогов для птиц. В промежутке между падением Династий и новой войной некоторые лисьи поляны выстроили свою собственную налоговую систему, которую другие фракции с удовольствием переняли.

Мыши славятся своей незаметностью и умением подслушивать и подсматривать. Часто служат посыльными, придумывая шифры для текстов сообщений. Они также выступают в роли разведчиков для путешествующих групп. У них есть своё, более компактное и быстрое мышинное оружие, и, по слухам, некоторые мыши организуют контрабандистские маршруты по всему Лесу.

Кролики славятся своими блюдами, пирогами и чаями, а также снаряжением для путешествий. У них также есть хорошо отстроенные «укрытия» — это особый стиль строительства и архитектуры, при котором возводятся прочные полуподземные здания. Как известно, они руководят, пожалуй, самым успешным во всем Лесу банком — Лучшим банком норы.

Птицы всегда ассоциировались с Крылатыми династиями, и хотя не все они были их членами, но все извлекали выгоду из господства Династий. В культурном плане они занимают позицию превосходства: живут на деревьях и ветвях над полянами, а не на земле, и вообще-то склонны к насилию. Они занимаются продажей оружия, предпочтительно вместе с кузнецами-лисами, а также управляют системой сообщений по всему Лесу.

# Создание персонажа

## Бланки персонажей

Чтобы создать своего персонажа, понадобятся архетипы, в которых указаны характеристики и способности, список вопросов и важные параметры. В быстром старте представлено 6 архетипов.

**Вор:** опытный бродяга-преступник, специалист по взломам и кражам, склонный «откусывать больше, чем может прожевать».

**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.

**Скиталец:** бродяга-аферист, мастер обмана и хитрости.

**Следопыт:** умелый и асоциальный бродяга, знаток лесов. Любит лесные территории больше полей.

**Судья:** сильный и воинственный бродяга, зачастую вмешивающийся в нечестные конфликты как защитник.

Бланки нужны как опора при создании персонажей, но они не являются непременным условием. Если для создания персонажей необходимо ответить на вопросы, не указанные в представленных бланках, то делайте, как хотите!

Помимо этого по мере создания персонажей вы будете добавлять больше подробностей о Лесе и его обитателях. Всё это хорошо и правильно. В качестве отправной точки используйте представленную здесь информацию и соблюдайте основные, ключевые принципы.

## Имя, вид и отличия

Сначала выберите имя для своего персонажа. Вы всегда можете вернуться и изменить его позже при желании. Ниже приведены примеры имён, которые можно использовать:

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

Добавьте к имени эпитет или прозвище — вы бродяги, поэтому можете обращаться друг к другу как хотите или открыто называться подобным образом.

Затем выберите вид — к какому виду животных относится персонаж. Лиса? Кролик? Птица? Можете выбрать другой вид животных и дописать в бланк.

Ваш выбор здесь не имеет никакого игромеханического значения — любой вид может стать бродягой. Но в социальной сфере ваш вид будет определять, как некоторые обитатели будут относиться к вам. Если вы птица, вас могут люто ненавидеть другие птицы, видя в вас изгоя... или же вас могут принять птицы Династий, пытаясь склонить вас на свою сторону. Если вы лиса, к вам могут хорошо относиться на лисьих полянах, но не доверять на полянах кроликов и мышей. Если вы волк, то на вас могут коситься с подозрением — большинство жителей наверняка никогда раньше не видели волка.

Наконец, выберите свои варианты из раздела Отличия. Обведите столько, сколько хотите, чтобы описать своего персонажа.

## Выбор развития

Бродяги развиваются, следуя своим мотивам. В каждой мотиве указано условие, при выполнении которого бродяга может развиваться. В конечном счете именно ведущий решает, выполнил ли бродяга условие своего мотива, но игроки должны сообщать ведущему, если считают, что их персонаж выполнил условие своего мотива.

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).

Нельзя развиваться более одного раза за мотив за одну игровую сессию. Поэтому даже если вы считаете, что несколько раз за одну сессию выполнили условие одного и того же мотива, развитие происходит лишь раз. Однако это правило работает для каждого мотива отдельно, поэтому персонаж может развиваться максимум дважды за сессию.

Если бродяга следует своим мотивам и выполняет их условия во время игры, управляющий им игрок может и должен немедленно сообщить об этом. Если это соответствует сюжету, ПИ может сразу же развиваться. Например, Судья в разгар боя вряд ли использует ход Починить с бланка персонажа ремесленника, но совершенно точно, судья использует ход Здоровяк, чтобы проваться через солдат Династий.

В конце каждой игровой сессии участники должны потратить какое-то время, чтобы просмотреть мотивы каждого. Это возможность оценить бродягу, который на самом деле заслужил развитие во время игры, но не сообщил об этом. Если он выполнил условие своего мотива, то может развиваться в конце игровой сессии.

## Изменение персонажа

Иногда характер, мотивы или связи бродяги перестают соответствовать действительности. Следопыт до конца осуществляет мечь. Судья расходится со своим «господином». Вор переходит к радикализму. Дружба остывает и становится профессиональными отношениями или крепнет и перерастает в семейную связь.

Изменение этих элементов персонажа не относится к развитию, но важно, чтобы характер, мотивы и связи бродяги продолжали отражать положение дел в мире игры.

В конце любой игровой сессии каждый бродяга может изменить на выбор один из своих мотивов, характер или одну связь. Что бы он ни изменил, он заменяет это на новую версию, выбранную из любого варианта из всех архетипов. Например, следопыт, который полностью отомстил, может выбрать новый мотив из любого бланка.

У всех бродяг всегда два мотива и один характер, хотя в процессе развития они могут приобрести больше связей. Но они не могут уменьшить или увеличить общее количество мотивов, характеров или связей за счет их изменения. В моменты наиболее серьёзных перемен можно изменить сразу много всего — например, предательство близкого друга может изменить связь и мотив одновременно. Однако подобное стоит применять осторожно, согласовав с ведущим.

## Характеристики

У каждого ПИ есть пять характеристик, которые показывают, насколько хорошо он развит в определённых вещах. Это Мощь, Сноровка, Удача, Хитрость и Шарм. В течение всей игры вы должны будете бросать 2 шестигранных кубика и добавлять эти характеристики для определения результатов ходов. Чем выше показатель, тем вероятнее, что ходы будут успешными.

- ☞ **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 нельзя поднять значение выше +2. Можно уменьшить отрицательное значение или улучшить положительное — выбор за вами.

Во время игры с помощью развития можно увеличить показатели характеристик, но максимальное значение будет или +2, или +3 (со специальным ходом архетипа, например, Здоровяк у Судьи).

## Биография, мотивы и характер

Далее следуют биография, мотивы и характер. Пока не берите в расчёт связи.

Что касается вопросов биографии, прочтите и ответьте на все. Под каждым вопросом есть варианты ответов, они даны для ускорения процесса создания персонажа, а не для ограничения. Если хотите ответить на вопрос иначе, ответьте как хотите. Перечисленные варианты ответов являются всего лишь рекомендациями — ведь у каждого бродяги свои проблемы, трудности и характер, и ваши ответы сделают вашего ПИ отличным от других.

Затем выберите мотивы. 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 неинтересен, лучше его сменить.

Выберите характер. Характер говорит о внутренней природе ПИ, это своего рода базовое описание того, как он чувствует, действует и, самое главное, что делает, чтобы пережить трудности. Совершив действия в рамках характера, можно полностью очистить шкалу истощения (см. подробнее на стр.14). Действовать в рамках своего характера можно любое количество раз.

## Ходы и ходы оружейных навыков

Далее выберите ходы. У каждого архетипа есть свои ходы, и вы вправе выбрать несколько (обычно три), чтобы обозначить свои особые способности и достоинства. Многие ходы требуют от игрока броска с определённой характеристикой — тщательно изучите эти характеристики и то, как они соотносятся с другими характеристиками вашего персонажа.

Затем перейдите к списку оружейных навыков. Каждый навык относится к одному из специальных оружейных ходов. Чтобы использовать их, вам необходимо оружие с меткой, соответствующей оружейному навыку. Например, чтобы использовать оружейный навык **пробитие**, нужно обладать этим навыком и оружием с меткой **пробитие**.

## Представление персонажа и связи

Когда все выберут оружейные навыки, представьте своих персонажей. Расскажите, кто вы, по какой причине вы стали бродягой, чем занимаетесь и что вами движет. Ответьте на все вопросы ведущего и других игроков. После того как все представят своих персонажей и вам станет известно, кем являются другие бродяги в группе, выберите связи с этими бродягами. Делайте это по очереди в том же порядке, как представлялись,

при этом игроки должны добавлять по одной связи за раз. На каждом бланке персонажа есть две связи, которые нужно заполнить для игры. На каждую связь распространяются особые правила. Прочтите их вслух, чтобы все участники связи о них знали.

## СВЯЗИ

### Защитник

Когда защищаемый находится в пределах досягаемости защитника, игрок, управляющий защитником, может отметить истощение защитнику, чтобы тот принял на себя удар, предназначенный защищаемому. После этого до конца сцены защитник получает +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.

# Персонажи ведущего и шкалы вреда

## Создание ПВ

У 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 все шкалы вреда и снаряжение.

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 может быть более 5 ячеек на каждой шкале.

Выберите ПВ оружие и дистанцию (личная, ближняя, дальняя), а также 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.

### Группы ПВ можно рассматривать как толпу

- ☞ Толпа из 5-10 обитателей (малая): +2 ячейки к средней шкале вреда, средний наносимый вред х2.
- ☞ Толпа из 11-20 обитателей (средняя): +4 ячейки к средней шкале вреда, средний наносимый вред х3.
- ☞ Толпа из 21+ обитателей (большая): +6 ячеек к средней шкале вреда, средний наносимый вред х4.

## Имя

Андерс • Биа • Билли • Браден • Буфорд • Ва́нда • Венник • Викам • Виттора • Вост • Вудлиф • Вэнс • Гемма • Говерд • Грета • Густав • Дафна • Джинкс • Длиннозуб • Донил • Дуб • Дуган • Дьюли • Жакли • Заин • Закри • Зандер • Зара • Зе́ли • Зим • Злат • Зоик • Зола • Игрин • Илсо • Инда • Ирвен • Йолен

## Наблюдатель

Если ПИ **пытается понять** того, с кем связан, то игрок, управляющий этим ПИ, получает 1 очко запаса, даже при провале. Когда этот ПИ **уговаривает** того, с кем связан, то может позволить ему очистить 2 истощения вместо 1.

## Друг

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

## Профессионал

Если ПИ делится с тем, с кем связан, информацией после **анализа напряжённой ситуации**, оба получают +1 к результатам бросков действий на основе ответов. Если ПИ помогает тому, с кем связан, выполнить **плутовской приём**, то управляющий игрок отмечает ему одно истощение, но получает выбор во время **помощи**, как если бы отметил два истощения.

## Семья

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

да • 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

барсук • белка • бобёр • волк • выдра • голубая сойка • енот • енотовидная собака • кролик • кошка • лиса • мышь • опоссум • птица • сова • ястреб • ящерица

## Мотивы

отомстить • разбогатеть • защитить семью • защитить дом • получить власть • исследовать • создать что-то значительное • противостоять захватчикам • защитить слабых • уничтожить врага • вести войну, чтобы доказать, на что способен • подорвать доверие к влиятельному лицу • искать уюта • служить высшей цели • сбежать • вести мирные переговоры • выжить любой ценой • заработать социальное положение • получить контроль • использовать власть • уничтожить что-либо

## Шкалы вреда ПВ

Ниже приведены примеры шкал вреда для тех или иных ПВ, которые можно использовать в игре:

1 ТРАВМА, 1 ИСТОЩЕНИЕ, 1 ИЗНОС, 1 МОРАЛЬ

Обычный страж. Также применимо к любому обычному обитателю. Помните, при использовании толпы из 5–10 обитате-

лей имеет 3 ячейки на каждой шкале вреда и наносит 2 травмы; толпа из 11–20 обитателей имеет 5 ячеек на каждой шкале вреда и наносит 3 травмы; толпа из 21+ обитателей имеет 7 ячеек на каждой шкале вреда, наносит 4 травмы.

**3 ТРАВМЫ, 2 ИСТОЩЕНИЯ, 3 ИЗНОСА, 2 МОРАЛИ**

Здоровяк или борец. Реальная угроза для отдельного бродяги, достаточно крепок, чтобы представлять опасность для отряда.

**1 ТРАВМА, 2 ИСТОЩЕНИЯ, 1 ИЗНОС, 3 МОРАЛИ**

Лидер, но не боец. Тот, кто будет стоять во главе, а не драться в первых рядах. Орудует церемониальным оружием.

**2 ТРАВМЫ, 2 ИСТОЩЕНИЯ, 3 ИЗНОСА, 3 МОРАЛИ**

Лейтенант, служащий чьей-то цели. Способный и хорошо подготовленный. Орудует рапирой и кинжалом.

**5 ТРАВМ, 5 ИСТОЩЕНИЙ, 2 ИЗНОСА, 4 МОРАЛИ**

Медведь. Бегите!

## Основные правила

### Общение и ходы

«Корни» — это настольная ролевая игра (НРИ), а это значит, что всё в ней проходит в форме общения. Порой оно структурировано, и участники говорят по порядку. В других случаях игроки перебивают друг друга или вклиниваются в разговор. Но в любом случае они описывают своих персонажей, то, что те делают, говорят или чувствуют, и всё время разговаривают. А правила способствуют этому общению, побуждая к интересным действиям и заполняя пробелы в моменты неопределённости.

В этой игре правила чаще всего подталкивают к общению с помощью ходов. Ход — это отдельный блок правил, сформулированный в виде предложения типа: «Когда персонаж делает [x], происходит [y]». «Когда вы вступаете в схватку с врагом на мечах, совершите бросок с характеристикой Мощь». «При выполнении плутовских приёмов, связанных с воровством, совершите бросок с характеристикой Сноровка».

Первая часть хода «Когда персонаж делает [x]» называется запуск хода. У каждого хода есть условие и результат. Чтобы получить результат, ПИ должен выполнить условие. Если ПИ выполняет условие, он получает результат. Иногда, вторая часть хода даёт определённое описание результата. Иногда, она требует броска кубика (обычно 2 шестигранных кубика с добавлением значения характеристики).

Основной момент, который важно запомнить: если ход запущен, следуйте указаниям. Если ход не запущен, продолжайте общение. Если бродяга достаёт меч и наносит удар незащитному кролику, привязанному к стулу, то он не вступил в бой — ход не был запущен. Бросок кубиков не производится. Общение продолжается, а ведущий описывает происходящее. Если бродяга выхватывает свой меч и вступает в схватку с опасным воином-кроликом, значит, он вступил в бой — он запустил ход. Совершаются броски кубиков, что позволяет определить, что будет дальше.

### Броски кубиков

Если ход требует броска кубиков, бросьте два шестигранника (2к6) и следуйте результатам, указанным в ходе. Обычно ходы требуют сделать бросок с какой-нибудь характеристикой, например, «совершить бросок с характеристикой Мощь» или «совершить бросок с репутацией той или иной фракции», а это значит, что к результату броска добавляется это значение. Результаты хода делятся на три категории:

- ☛ 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 рассказывает, что происходит дальше, усугубляя ситуацию.

В некоторых ходах указывается, что происходит при каждом результате: «Если результат броска 10+, противник решит так, как вы задумали, при условии, что вы предоставите ему сильный аргумент или разумную взятку»; при более высоком результате ходы дают больше возможностей: «Если результат броска 10+, выберите 3 варианта. При 7–9 — 1». Как бы то ни было, чем выше результат броска, тем лучше.

Ведущий не бросает кубики. Вместо этого он описывает происходящее и реагирует на действия персонажей. Он также выступает в роли арбитра, если возникают разногласия относительно хода, особенно если конфликт разгорается между двумя игроками, и они спорят, как ход влияет на их персонажей.

### Базовые ходы

Все бродяги применяют базовые ходы, описанные на следующей странице. Ниже приведён список базовых ходов с указанием первичных характеристик, если применимо:

- ☛ анализ напряжённой ситуации (Хитрость);
- ☛ доверие судьбе (Удача);
- ☛ обман персонажа ведущего (Хитрость);
- ☛ плутовской приём (Сноровка);
- ☛ помощь или помеха;
- ☛ понимание (Шарм);
- ☛ разрушение (Мощь);
- ☛ убеждение ПВ (Шарм)

Эти ходы помогают структурировать общение в игре. Самые разные действия бродяг будут попадать под одну из этих типов и их особые условия, которые позволяют разговору развиваться в интересном направлении.

У бродяг также есть возможность использовать все базовые и несколько специализированных оружейных ходов, все репутационные ходы, все ходы путешествий и ходы своего архетипа. Все эти ходы имеют узкое предназначение и применяются в определённые моменты общего повествования. Например, оружейные ходы предназначены для сражений и использования оружия, а репутационные ходы связаны с репутационными действиями.

# Базовые ходы

## 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/что представляет наибольшую угрозу?
- Кто/что наиболее уязвимо перед моим героем?
- На что моему герою стоит обратить внимание?
- Кто здесь управляет?

## 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.

## Обман персонажа ведущего

Если ПИ обманывает ПВ в своих интересах, игрок, управляющий персонажем, совершает бросок с характеристикой Хитрость. При успехе ПВ «загаглыкает 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 так уверен в своей позиции;
- ПВ ошибается, ваш персонаж получает критическую возможность;

- ПВ бурно реагирует, получите временный бонус +1 против него.

## 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.

## Помощь или помеха

Если первый ПИ помогает или мешает второму ПИ, игрок, управляющий первым ПИ, отмечает одно истощение, чтобы добавить +1 или -2 к результату броска за второго ПИ (после броска). И ещё одно истощение, чтобы выбрать один из следующих вариантов:

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

## 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 \_\_\_\_\_?

## 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).

## Убеждение ПВ

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.

## Риски

### 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.

### 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.

## Плутовские приёмы

Приём	Описание	Риски
Акробатика	Балансирование, прыжки, умелое лазанье	Сломать что-то, быть обнаруженным, оказаться в опасности
Вскрытие замков	Открыть закрытую дверь, сундук и т.п.	Сломать что-то, быть обнаруженным, оказаться в опасности
Карманная кража	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	Вывод из строя механизмов, обезвреживание ловушек	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 нежелательное внимание, оказаться в опасности
Слабое место	Подлый приём, скрытная атака, убийство, удар в спину	Привлечь нежелательное внимание, оставить улики, оказаться в опасности

## Анализ напряжённой ситуации

Этот ход предназначен для того, чтобы осмотреть всё вокруг и определить, что важно. С его помощью можно обыскать комнату или изучить окружающую среду. Самое главное — его применяют только в напряжённой ситуации. Поэтому если у вас есть достаточно времени и нет нужды обыскивать комнату, вам не нужно использовать этот ход — вы спокойно осматриваете комнату.

Действуете ли вы «на основании полученных ответов» или нет, окончательно будет решать всё равно ведущий, но, как правило, он трактует всё довольно вольно. Если ваши действия обоснованы или подкреплены полученной информацией, вы, вероятнее всего, получите бонус, который будет действовать до тех пор, пока ситуация не изменится настолько, что полученная информация утратит актуальность.

## Доверие судьбе

Этот ход используется как запасной, универсальный ход. Лучше всегда использовать более конкретный ход, если он есть, но когда бродяга совершает что-то опасное, рискованное, трудное или очень напряжённое и никакие другие ходы не помогают... есть большая вероятность, что он доверится судьбе.

Помните, что при любом успехе (любом результате 7+) за него всё равно придётся заплатить. Доверять судьбе рискованно, и почти всегда за это приходится платить, будь то какой-то предмет или просто истощение.

При «лёгком спасении» стоимость хода не зависит от количества попыток спастись, а «мимолётная возможность» — это краткосрочный шанс для бродяги испытать себя на прочность, попробовать что-то особенно опасное за потенциально большое вознаграждение.

## Обман персонажа ведущего

Обман основан на уловках и манипуляциях, а убеждение — нет. Обмануть кого-то — это значит убедить его в чём-то не с помощью аргументов или давления, а это значит сказать или сделать всё необходимое, чтобы заставить его действовать так, как вы хотите. Как и в случае с убеждением ПВ, нельзя обмануть другого бродягу.

При броске 7 или выше ПВ каким-то образом обманывают... но при броске 7-9 ПВ не обязаны делать то, что от них ожидают. Вместо этого они могут колебаться, спотыкаться или бурно реагировать (на усмотрение ведущего).

Мораль — это особый вид вреда, который могут получать только ПВ. Подробнее о ней будет описано позже, сейчас же достаточно отметить, что в зависимости от уровня морали, ПВ повинуется или бежит от ПИ.

## Плутовской приём

Что такое плутовской приём? Ну, практически любой воровской или противоправный поступок, требующий мастерства и физического воздействия. Взлом замка. Карманное воровство. Обезвреживание ловушки. Подделка документов. Маскировка. И так далее.

«Достижение цели» означает, что вы совершили действие: пробрались в казарму, украли ключ из кармана стражника, взломали замок.

## Помощь или помеха

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. Каждый игрок, ПИ которого помогает или мешает, должен отметить истощение.

Если бродяга создаёт возможность или препятствие своей помощью или помехой, он создаёт нечто более длительное, в зависимости от того, как именно он помог или помешал. Например, бродяга, который помогает своему товарищу убедить ПВ, приводя дополнительный аргумент, может также создать возможность получить что-то ещё от ПВ через попытку убеждения. Но это только возможность, а не гарантия, поэтому обоим бродягам, скорее всего, придётся сделать что-то ещё для ПВ взамен.

## Понимание

Этот ход не совершается сразу — вы получаете несколько очков запаса, ресурс, который можно потратить по правилам хода. Например, можно потратить запас во время разговора, чтобы задавать вопросы.

Когда вы задаёте вопросы, отвечает (и отвечает честно) «другой игрок», то есть один игрок отвечает за другого, а ведущий отвечает за ПВ. На вопрос «как убедить твоего персонажа», ответ «никак» будет верным, если это так на самом деле.

## Разрушение

Разрушить что-то — это выбить двери, сломать снаряжение и многое другое. Для того чтобы ход мог быть применён, необходимо иметь возможность что-то разрушить: одинокий бродячий мышонок, вооружённый только кинжалом, не может разрушить ветряную мельницу, но бродячий мышонок, вооружённый тараном, пожалуй, сможет.

Разрушение чего-либо базируется на применении грубой силы. Аккуратное «разрушение», например, на основе знания устройства и правильного перерезания провода — это плутовской приём или доверие судьбе (если только нет специального хода для такого действия).

## Убеждение ПВ

Этот ход используется, когда вы пытаетесь убедить кого-то сделать то, что вам нужно, на основании ваших слов. Если вы угрожаете, если вы приводите убедительные аргументы — это убеждение ПВ. И это всегда ПВ — такой ход бесполезен против других бродяг.

«Серьёзный аргумент или достаточная взятка» зависит от ситуации и персонажа, и в итоге всё равно решать ведущему. При 7-9 требование, как правило, всегда выше — ведущий расскажет, что ещё нужно сделать, чтобы убедить ПВ.

# Оружейные ходы

Все бродяги могут использовать ходы: борьба с врагом, рукопашный бой или стрельба, если у них есть снаряжение с соответствующей ходом дистанцией. Для того чтобы использовать специальные оружейные навыки, надо обладать и самим навыком, и оружием с нужной меткой (импровизированное оружие требует лишь подручных средств). Невооружённый ПИ наносит 1 истощение. Вооружённый — 1 травму.

## 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 черед 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.

## 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.

## 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.

## 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.

## 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.

## 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.

## Нападение на группу СПЕЦ.

Если ПИ нападает на группу врагов в рукопашном бою, игрок, управляющий ПИ, отмечает истощение и совершает бросок с характеристикой Хитрость. 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.

## 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.

## 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.

## 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.

## Сбивание с толку СПЕЦ.

Если ПИ бросает что-то, чтобы сбить с толку противника 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.

## 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.

## 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 (наносит 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.

# Ходы путешествия

## 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, что-бы 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.

## 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: каждого ПИ очищается по 2 истощения; отряд в целом получает 1 затрату; +0 к результату броска;
- ☞ безопасно, быстро, незаметно: весь отряд получает 1 затрату; +1 к броску;
- ☞ очень быстро: у каждого ПИ отряда отмечается по 1 истощению; +2 к броску.

При успехе ПИ вовремя добираются до следующей поляны. При 10+ путешествие будет непрерывным и быстрым. При 7-9 ПИ встречаются на пути что-то интересное — караван, место сражения или нечто необычное. При провале отряд попадёт в опасную ситуацию, прежде чем доберётся до следующей поляны.

# Репутационные ходы

## 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;
- до цели дошли хорошие слухи о ПИ: игрок получает временный +1, если ПИ попытается 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.

## 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 меняет его мотив соответствующим образом.

## 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 застанут его врасплох.

## 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.

## 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.

## 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.

# Фракции

Сюжет игры разворачивается в Лесу на фоне общего противостояния между крупными и могущественными фракциями. Каждая из этих фракций играет важную роль в Лесу, и каждая стремится захватить власть в свои руки, изменив Лес под себя.

В этом быстром старте описываются две фракции — Крылатые династии и Маркисат. В полной версии игры также речь пойдёт о Лесном союзе, а остальные четыре фракции настольной игры — компания «Речное братство», Культ пресмыкающихся, Вороний сговор и Великое Подземное герцогство — появятся уже в первом дополнении к игре. В полной версии игры

у вас будет возможность выбрать фракции, с которыми вы будете играть, когда начнёте кампанию, и добавлять или убирать фракции по ходу игры.

Кроме того, всегда есть ещё одна «фракция» — сами обитатели Леса. Это мирные кролики, мыши, лисы и птицы, живущие в Лесу, а также любые другие невоюющие обитатели Леса. Фракция обитателей действует не так же, как другие — она не борется за территорию, как остальные, но бродяги могут заслужить репутацию у местных жителей, как если бы те были отдельной фракцией.

# Шкалы вреда

У каждого бродяги есть по три шкалы вреда, в каждой из которых как минимум по четыре ячейки для отслеживания травм, истощения, затрат. Если персонаж должен отметить ячейку, но не может этого сделать, он так или иначе выбывает из игры. Персонаж не может выбирать, отмечать ячейки или нет, если фактически у него нет пустой ячейки.

Шкала истощения показывает, сколько энергии у ПИ осталось и степень его усталости. Нельзя отмечать истощение без специального для этого хода, эффекта или хода ВИ. Но иногда, чтобы избежать определённых последствий, 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.п. Если все ячейки на шкале травм отмечены, значит, ПИ на пороге смерти. Он едва может действовать 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.

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 кошельки.

Шкала износа отслеживает снаряжение персонажа и его долговечность. У каждого снаряжения ПИ есть собственная шкала износа. У ПВ есть общая шкала износа, которая позволяет

отслеживать общее состояние всего снаряжения. Чем больше ячеек отмечено, тем больше снаряжение изношено или повреждено. Если игрок должен отметить ячейку износа на одном из значимых предметов снаряжения своего ПИ и не может, это снаряжение или ломается, или не может использоваться. Если надо отметить ещё одну ячейку износа у снаряжения с полной шкалой износа, то этот предмет считается полностью уничтоженным без возможности восстановления. Если ВИ должен отметить ячейку износа и не может, это снаряжение ломается или не может использоваться. Необязательно оно было полностью уничтожено, но использовать такое снаряжение больше нельзя. Шкала износа очищается, когда происходит ремонт снаряжения или добавляются пустые ячейки (для общей шкалы износа).

Шкала морали есть только у ПВ. Она отслеживает, имеется ли у персонажа воля продолжать идти вперед в условиях опасности и угрозы или нет. Неотмеченные ячейки морали отражают преданность ПВ собственным мотивам и убеждениям, а отмеченные символизируют слабеющую волю ПВ. Чем больше ячеек отмечено, тем ближе персонаж к моменту, когда он полностью сломлен и бежит. Если персонаж должен отметить ячейку морали и не может, тогда всё... он сдаётся. И тогда, скорее всего, он станет молить о пощаде или сбежит.



# Снаряжение

Снаряжение — это всегда уникальные и ценные предметы. Верёвка, фонарик или стеклянная бутылка не являются снаряжением, если только это не особенные предметы, у которых есть шкала износа и собственные метки. Чтобы предмет стал снаряжением, нужно присвоить ему метки и ячейки на шкале износа. Укажите всё, что необходимо для определения окончательной стоимости снаряжения:

- ✂ каждая ячейка износа на шкале износа добавляет 1 ценность;
- ✂ если снаряжение — это оружие, то ему автоматически присваивается одна из дистанций: личная, близкая или дальняя. Можно добавить одну дополнительную дистанцию, что прибавляет 1 ценность;
- ✂ каждая метка оружейного хода добавляет 1 ценность;
- ✂ каждая полезная метка снаряжения добавляет 1 ценность;
- ✂ каждая вредная метка снаряжения отнимает 1 ценность.

Если понадобится отметить ещё одну ячейку износа у снаряжения с заполненной шкалой износа, оно будет полностью уничтожено.

ВИ принимает решение, какие метки уместны для того или иного снаряжения. Нельзя, например, маленькому кинжалу присвоить метку Большое, молоту — Острое, луку — Выпад, как и у кинжала не может быть 5 ячеек износа, у пластинчатой брони не может быть 1 ячейки износа. Таких неподходящих показателей не должно быть.

Большинство оружия крупного размера (большой кинжал/короткий меч) расходует 1 нагрузку. Снаряжение меньшего размера не расходует нагрузку. Габаритное снаряжение должно иметь определённое указание, что оно расходует больше нагрузки, как, например, метку Тяжёлое.

## Метки

- **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).
- **Выпад:** когда ПИ с этим оружием вступает в **рукопашный бой**, можно отметить оружию износ, чтобы нанести вред, а не обмениваться вредом. Не применимо, 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).
- **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).
- **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).
- **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 уязвимо-го врага** (ход **стрельба**) на дальней дистанции (кинжалы, гранаты).
- **Мышиная сталь:** когда ПИ с этим оружием вступает в **рукопашный бой**, можно отметить оружию износ, чтобы совершить бросок с характеристик 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).
- **Неудобное:** игрок, управляющий персонажем, отмечает 1 истощение, когда его ПИ надевает такие доспехи. Игрок очищает 1 истощение, когда он их снимает (тяжёлые доспехи).
- **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).
- **Плотное сплетённое:** если потратить время на починку этих доспехов после боя, можно очистить 1 износ, отмеченный во время боя (кольчужная броня).
- **Промасленная тетива:** игрок отмечает износ, чтобы его ПИ мог сделать быстрый выстрел, даже если у ПИ нет этого навыка (лук).
- **Роскошное:** после создания ценность предмета повышается на +3 (любое).
- **Скорострельное:** игрок отмечает износ, чтобы **стрелять в уязвимо-го 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).
- **Стремительное:** игрок может отметить истощение, чтобы при вступлении его ПИ в **рукопашный бой** совершить бросок с характеристикой Сноровка вместо Мощи (маленькое или быстрое оружие).
- **Стрелонепробиваемое:** ПИ не получает травмы от первого попадания стрелами в сцене (доспехи).
- **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 уязвимо-го врага** из этого лука, чтобы нанести 1 дополнительную травму (лук).
- **Тупое:** это оружие наносит истощение, а не травму (молот, посох).
- **Тяжёлое:** Этот предмет расходует 1 дополнительную нагрузку (любой большой предмет).
- **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).

# Бланки персонажей

Ниже приведён список всех архетипов, включённых в быстрый старт и бланки персонажей, которые можно распечатать самостоятельно. Здесь представлено 6 бланков бродяг, а в полной версии игры их больше!

**Вор:** опытный бродяга-преступник, специалист по взломам и кражам, склонный «откусывать больше, чем может прожевать».

**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.

**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.

# Вор

Вы хитрый и нечистый на руку бродяга, способный украсть даже самые хорошо охраняемые сокровища, и, возможно, совершаете преступления ради самих преступлений.

Имя: \_\_\_\_\_

## Вид

- енот, кролик, лиса, мышь, птица, другой: \_\_\_\_\_

## Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- изношенный, неприметный, суетливый, цветастый
- большая сумка, старое сломанное оружие, украденный шарф, чёрный плащ

## Поведение

- болтливое, дружелюбное, молчаливое, озлобленное



ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

**Бунтарь**

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ серьёзно оскорбляет, бросает вызов или злит представителей власти.

**Клептоман**

Очистите шкалу истощения, если ваш ПИ пытается украсть что-то ценное или важное исключительно для себя.

**МОТИВЫ**

ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

- 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

### Друг

\_\_\_\_\_ потребовалось приложить усилия, чтобы вызволить меня из заключения, взяв на поруки или спася. Теперь за мной должок.

Если ПИ помогает тому, с кем связан, то управляющий им игрок может отметить 2 истощения, чтобы прибавить к броскам +2, вместо того, чтобы отметить 1 истощение и прибавить +1.

### Профессионал

Однажды мне пришлось украсть нечто важное, нужное или желаемое для \_\_\_\_\_, что доказало мою ценность этому персонажу.

Если ПИ делится с тем, с кем связан, информацией после анализа напряжённой ситуации, оба получают +1 к результатам бросков действий на основе ответов. Если ПИ помогает тому, с кем связан, выполнить плутовской приём, то управляющий игрок отмечает ему одно истощение, но получает выбор во время помощи, как если бы отметил два истощения.

## 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)

## РЕПУТАЦИЯ

_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3

\_\_\_\_\_ ДУРНАЯ СЛАВА \_\_\_\_\_ ПРЕСТИЖ \_\_\_\_\_



Мощь [-1]



Сноровка [+2]



Удача [+1]

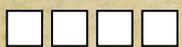


Хитрость [0]



Шарм [0]

+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Выберите 4 приёма для начала игры:

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Акробатика      | <input type="checkbox"/> Отключение устройств |
| <input type="checkbox"/> Вскрытие замков | <input type="checkbox"/> Подделка             |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража | <input type="checkbox"/> Подкрадывание        |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук    | <input type="checkbox"/> Слабое место         |
| <input type="checkbox"/> Незаметность    |   |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел                 | <input type="checkbox"/> <b>ПАРИРОВАНИЕ</b>      |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар                   | <input type="checkbox"/> Пробитие                |
| <input type="checkbox"/> <b>ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ</b> | <input type="checkbox"/> <b>СБИВАНИЕ С ТОЛКУ</b> |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу             | <input type="checkbox"/> Стрельба по группе      |
| <input type="checkbox"/> Обезоруживание                  | <input type="checkbox"/> <b>ХИТРЫЙ ВЫСТРЕЛ</b>   |

## Ходы ВЫБЕРИТЕ ТРИ

### Вынюхать добычу

Если ваш ПИ **пытается кого-то понять**, то всегда можете спросить (даже при провале):

- что самое ценное носит этот персонаж 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 тених, 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 он 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).

## Снаряжение

Ценности на старте: 6 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4+ Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_

# 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.

Имя: \_\_\_\_\_

Вид

- кошка, кролик, лиса, мышь, птица, другой: \_\_\_\_\_

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- блохастый, обнищавший, подозрительный, покрытый шрамами
- маска на всё лицо, зажигалка из мышиной стали, большое пальто, сернистые мешочки

Поведение

- наивное, откровенное, переменчивое, скользкое



ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

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.

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
- Ищу свободы от ограничений общества

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)

МОТИВЫ

ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

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

Друг

\_\_\_\_\_ и я однажды встретились и провернули вместе безумное и невозможное дельце. Что мы сделали? Зачем?

Если ПИ помогает тому, с кем связан, то управляющий им игрок может отметить 2 истощения, чтобы прибавить к броскам +2, вместо того, чтобы отметить 1 истощение и прибавить +1.

Партнёр

\_\_\_\_\_ и я уничтожили ресурс фракции по указке другой фракции. Почему?

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.

РЕПУТАЦИЯ

_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3

\_\_\_\_\_ ДУРНАЯ СЛАВА \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ ПРЕСТИЖ \_\_\_\_\_



Мощь [0]



Сноровка [0]



Удача [+2]



Хитрость [-1]



Шарм [+1]

+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Начинайте игру с отмеченными приёмами:

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Акробатика   | <input type="checkbox"/> Отключение устройств     |
| <input type="checkbox"/> Вскрытие замков         | <input type="checkbox"/> Подделка                 |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража         | <input checked="" type="checkbox"/> Подкрадывание |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук            | <input type="checkbox"/> Слабое место             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Незаметность |   |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел          | <input type="checkbox"/> Обезоруживание     |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар            | <input type="checkbox"/> Парирование        |
| <input type="checkbox"/> Импровизированное оружие | <input type="checkbox"/> Пробитие           |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу      | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку   |
|   | <input type="checkbox"/> Стрельба по группе |
|   | <input type="checkbox"/> Хитрый выстрел     |

## Ходы 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 поджигателя. Если у него отнимут Лик, отметьте истощение. Если его Лик 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 хочет совершить *плутовской приём*, чтобы воспользоваться слабым местом цели, пока та отвлекается на опасности (ревуший огонь, скорое наводнение, пр.), 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 любой оружейный ход*, отметьте истощение, чтобы совершить бросок с характеристикой Удача вместо характеристики хода.

## Снаряжение

Ценности на старте: 8 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4+ Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_

# Ремесленник

Вы умный бродяга, настоящий эксперт, разбирающийся в механизмах и ремёслах, с идеями, которые, могут напугать других.

Имя: \_\_\_\_\_

Вид

- бобёр, кролик, лиса, мышь, птица, другой: \_\_\_\_\_

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- неряшливый, обожжённый, организованный, рассеянный
- странный пояс для инструментов, красивый точильный камень, знак отличия бывшего покровителя, большие рюкзаки

Поведение

- весёлое, любознательное, оптимистичное, циничное



ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

**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.

Биография

Где ваш дом?

- Лес
- далёкие земли
- поляна \_\_\_\_\_

Почему вы стали бродягой?

- Хочу поделиться своими идеями
- Хочу заново отстроить свою мастерскую в безопасном месте
- Жажда 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)

**МОТИВЫ**

ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

**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.

**Мечь**

Назовите врага своего ПИ. Если наносится существенный вред этому врагу или его интересам, происходит развитие.

СВЯЗИ

Профессионал

Мы довольно давно работаем вместе с \_\_\_\_\_ и можем легко считать ходы друг друга.

Если ПИ делится с тем, с кем связан, информацией после анализа напряжённой ситуации, оба получают +1 к результатам бросков действий на основе ответов. Если ПИ помогает тому, с кем связан, выполнить плутовской приём, то управляющий игрок отмечает ему одно истощение, но получает выбор во время помощи, как если бы отметил два истощения.

Семья

\_\_\_\_\_ и я всегда прикрываем друг друга спины, если нам приходится бежать с поляны из-за особенностей наших характеров.

Если ПИ помогает реализовать характерному, с кем он связан, оба могут очистить шкалы истощения.

РЕПУТАЦИЯ

_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3

\_\_\_\_\_ ДУРНАЯ СЛАВА \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ ПРЕСТИЖ \_\_\_\_\_



Мощь [0]



Сноровка [+1]



Удача [0]



Хитрость [+2]



Шарм [-1]

+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Начинайте игру с отмеченными приёмами:

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Акробатика                 | <input checked="" type="checkbox"/> Отключение устройств |
| <input checked="" type="checkbox"/> Вскрытие замков | <input checked="" type="checkbox"/> Подделка             |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража            | <input type="checkbox"/> Подкрадывание                   |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук               | <input type="checkbox"/> Слабое место                    |
| <input type="checkbox"/> Незаметность               |  |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел                 | <input type="checkbox"/> Парирование               |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар                   | <input type="checkbox"/> <b>ПРОБИТИЕ</b>           |
| <input type="checkbox"/> <b>ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ</b> | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку          |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу             | <input type="checkbox"/> <b>СТРЕЛЬБА ПО ГРУППЕ</b> |
| <input type="checkbox"/> Обезоруживание                  | <input type="checkbox"/> <b>ХИТРЫЙ ВЫСТРЕЛ</b>     |

## Ходы

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 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 работает единой, а затем выйдет из строя. При 10+ выберите один вариант:

- оно работает гораздо лучше обычного;
- оно пригодится для чего-то ещё.

При провале устройство работает, но произведёт непредусмотренный побочный эффект, который ВИ раскроет при его использовании.

## Снаряжение

Ценности на старте: 8 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4+ Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_

# Скиталец

Вы обаятельный бродяга-выживальщик, способный разговорами выйти из опасной ситуации и, возможно, стравливающий между собой врагов, чтобы отвлечь их внимание от себя.

Имя: \_\_\_\_\_

## Вид

- кролик, лиса, мышь, опоссум, птица, другой: \_\_\_\_\_

## Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- в лоскутах, грязный, дикий, неприметный
- набор для азартных игр, подранный плащ, счастливый талисман, украденный военный знак отличия

## Поведение

- восторженное, задумчивое, озлобленное, спокойное



ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

Делец

Очистите шкалу истощения, если пытаетесь устроить аферу в опасных или серьёзных условиях.

Обжора

Очистите шкалу истощения, если злоупотребляете такими пороками, как выпивка, еда и азартные игры.

## 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)

## МОТИВЫ

ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

### 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 невинности, происходит развитие.

## СВЯЗИ

### Наблюдатель

\_\_\_\_\_ удалось раскусить и обратиться против меня одну из моих проделок. Как? Почему мы простили друг друга?

Если ПИ пытается **понять** того, с кем связан, то игрок, управляющий этим ПИ, получает 1 очко запаса, даже при провале. Когда этот ПИ **уговаривает** того, с кем связан, то может позволить ему очистить 2 истощения вместо 1.

### Семья

После того как мы с \_\_\_\_\_ провернули значимое дело и украли нечто очень ценное у могущественной фракции, моя ошибка поставила меня в тяжёлое положение. Но этот персонаж помог мне выбраться, и с тех пор мы близки.

Если ПИ **помогает реализовать характер** тому, с кем он связан, оба могут очистить шкалы истощения.

## РЕПУТАЦИЯ

_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3

\_\_\_\_\_ ДУРНАЯ СЛАВА \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ ПРЕСТИЖ \_\_\_\_\_

**Мощь** [0]

**Сноровка** [-1]

**Удача** [0]

**Хитрость** [+1]

**Шарм** [+2]

+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Начинайте игру с отмеченными приёмами:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Акробатика                 | <input type="checkbox"/> Отключение устройств |
| <input checked="" type="checkbox"/> Вскрытие замков | <input type="checkbox"/> Подделка             |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража            | <input type="checkbox"/> Подкрадывание        |
| <input checked="" type="checkbox"/> Ловкость рук    | <input type="checkbox"/> Слабое место         |
| <input type="checkbox"/> Незаметность               |   |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> <b>Быстрый выстрел</b>          | <input type="checkbox"/> Обезоруживание            |
| <input type="checkbox"/> <b>Жестокий удар</b>            | <input type="checkbox"/> Парирование               |
| <input type="checkbox"/> <b>Импровизированное оружие</b> | <input type="checkbox"/> Пробитие                  |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу             | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку          |
|  | <input type="checkbox"/> <b>Стрельба по группе</b> |
|  | <input type="checkbox"/> Хитрый выстрел            |

**Снаряжение** Ценности на старте: 9 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4+ Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_

## Ходы выберите три

### Давай поиграем!

Если ваш ПИ ведёт 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, заставляя 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 лезть вашего ПИ выгладит неестественной и цель будет за ним следить.

### Улыбка отчаяния

Если ваш ПИ доверяется судьбе, умоляя, упрощая или унижаясь, совершите бросок с характеристикой Шарм вместо Удачи.

# Следопыт

Вы скрытный и способный на многое бродяга, хорошо знакомый с чащами между полянами, и предпочитаете дикую природу обществу других обитателей Леса.

Имя: \_\_\_\_\_

Вид

- волк, кролик, лиса, мышь, птица, другой: \_\_\_\_\_

Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- естественный, неопрятный, в шрамах, практичный
- лесной амулет, лиственный плащ, трубка, украденное кольцо

Поведение

- благожелательное, вежливое, недоверчивое, сдержанное



ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

**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».

Биография

Где ваш дом?

- Лес
- далёкие земли
- поляна \_\_\_\_\_

Почему вы стали бродягой?

- Мне не нравится лицемерие общества
- Мне не доверяют другие обитатели
- Хочу странствовать по Лесу
- Хочу найти и спасти свою любовь
- Спасаясь от войн

Кого вы оставили?

- командира
- лучшего друга
- никого — я потерял тех, кто был мне важен (отметьте дурную славу у ответственной за это фракции)
- семью
- ученика

Какой фракции помогли?

(Отметьте 2 ячейки престижа у соответствующей фракции)

Какой фракции навредили?

(Отметьте 1 ячейку дурной славы у соответствующей фракции)

МОТИВЫ

ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

**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.

**Мечь**

Назовите врага своего ПИ. Если нанесётся 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

Защитник

Один мой поступков 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.

Когда защищаемый находится в пределах досягаемости защитника, игрок, управляющий защитником, может отметить истощение защитнику, чтобы тот принял на себя удар, предназначенный защищаемому. После этого до конца сцены защитник получает +1 к результатам бросков оружейных ходов.

Наблюдатель

Как-то я стал жертвой хитрости, лжи или аферы \_\_\_\_\_, но всё же я решил, что мы будем и дальше работать вместе. Почему?

Если ПИ пытается понять того, с кем связан, то игрок, управляющий этим ПИ, получает 1 очко запаса, даже при провале. Когда этот ПИ уговаривает того, с кем связан, то может позволить ему очистить 2 истощения вместо 1.

РЕПУТАЦИЯ

_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3

ДУРНАЯ СЛАВА

ПРЕСТИЖ



Мощь [+1]



Сноровка [+1]



Удача [0]

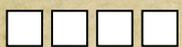


Хитрость [+1]



Шарм [-1]

+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Начинайте игру с отмеченными приёмами:

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Акробатика              | <input type="checkbox"/> Отключение устройств     |
| <input type="checkbox"/> Вскрытие замков         | <input type="checkbox"/> Подделка                 |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража         | <input checked="" type="checkbox"/> Подкрадывание |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук            | <input type="checkbox"/> Слабое место             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Незаметность |   |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел          | <input type="checkbox"/> Парирование              |
| <input type="checkbox"/> <b>Жестокий удар</b>     | <input type="checkbox"/> <b>Пробитие</b>          |
| <input type="checkbox"/> Импровизированное оружие | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку         |
| <input type="checkbox"/> Нападение на группу      | <input type="checkbox"/> <b>СРЕЛЬБА ПО ГРУППЕ</b> |
| <input type="checkbox"/> <b>ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ</b>    | <input type="checkbox"/> Хитрый выстрел           |

## Ходы 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.

## Снаряжение

Ценности на старте: 9 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4+ Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_

# Судья

Вы сильный и упрямый бродяга, что-то среднее между наёмником и защитником, слишком легко принимающий ту или иную сторону в конфликтах фракций.

Имя: \_\_\_\_\_

## Вид

- барсук, кролик, лиса, мышь, птица, другой: \_\_\_\_\_

## Отличия

- мужской, женский, меняющийся
- большой, покрытый шрамами, старый, ухоженный
- выцветшие военные знаки отличия, повязка на глазу, заштопанная одежда, потускневший медальон

## Поведение

- бесцеремонное, откровенное, открытое, угрожающее



ВЫБЕРИТЕ ОДИН ХАРАКТЕР

### 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.

## СВЯЗИ

### Защитник

Как-то в бою я защитил \_\_\_\_\_ от смертельного удара и сделаю это снова, если надо. Почему?

Когда защищаемый находится в пределах досягаемости защитника, игрок, управляющий защитником, может отметить истощение защитнику, чтобы тот принял на себя удар, предназначенный защищаемому. После этого до конца сцены защитник получает +1 к результатам бросков оружейных ходов.

### Партнёр

\_\_\_\_\_ и я вместе помогли фракции захватить поляну и разделили за это ответственность.

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.

## МОТИВЫ

ВЫБЕРИТЕ ДВА МОТИВА

### 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.

## 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)

## РЕПУТАЦИЯ

_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3
_____	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3

\_\_\_\_\_ ДУРНАЯ СЛАВА \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ ПРЕСТИЖ \_\_\_\_\_

**Мощь** [+2]

**Сноровка** [0]

**Удача** [-1]

**Хитрость** [0]

**Шарм** [+1]

+1 к любой характеристике (до макс. +2)



ТРАВМА



ИСТОЩЕНИЕ



ЗАТРАТЫ

## Плутовские приёмы

Выберите один из приёмов:

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Акробатика      | <input type="checkbox"/> Отключение устройств |
| <input type="checkbox"/> Вскрытие замков | <input type="checkbox"/> Подделка             |
| <input type="checkbox"/> Карманная кража | <input type="checkbox"/> Подкрадывание        |
| <input type="checkbox"/> Ловкость рук    | <input type="checkbox"/> Слабое место         |
| <input type="checkbox"/> Незаметность    |   |

## Оружейные навыки

Начните игру с одним из выделенных навыков:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Быстрый выстрел            | <input type="checkbox"/> <b>Парирование</b> |
| <input type="checkbox"/> Жестокий удар              | <input type="checkbox"/> <b>Пробитие</b>    |
| <input type="checkbox"/> Импровизированное оружие   | <input type="checkbox"/> Сбивание с толку   |
| <input type="checkbox"/> <b>Нападение на группу</b> | <input type="checkbox"/> Стрельба по группе |
| <input type="checkbox"/> <b>Обезоруживание</b>      | <input type="checkbox"/> Хитрый выстрел     |

## Ходы 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 добираться до цели. При 10+ выберите 1 вариант из следующих, при 7-9 — два:

- ваш ПИ поранился: 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 напряжённой:

- 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.

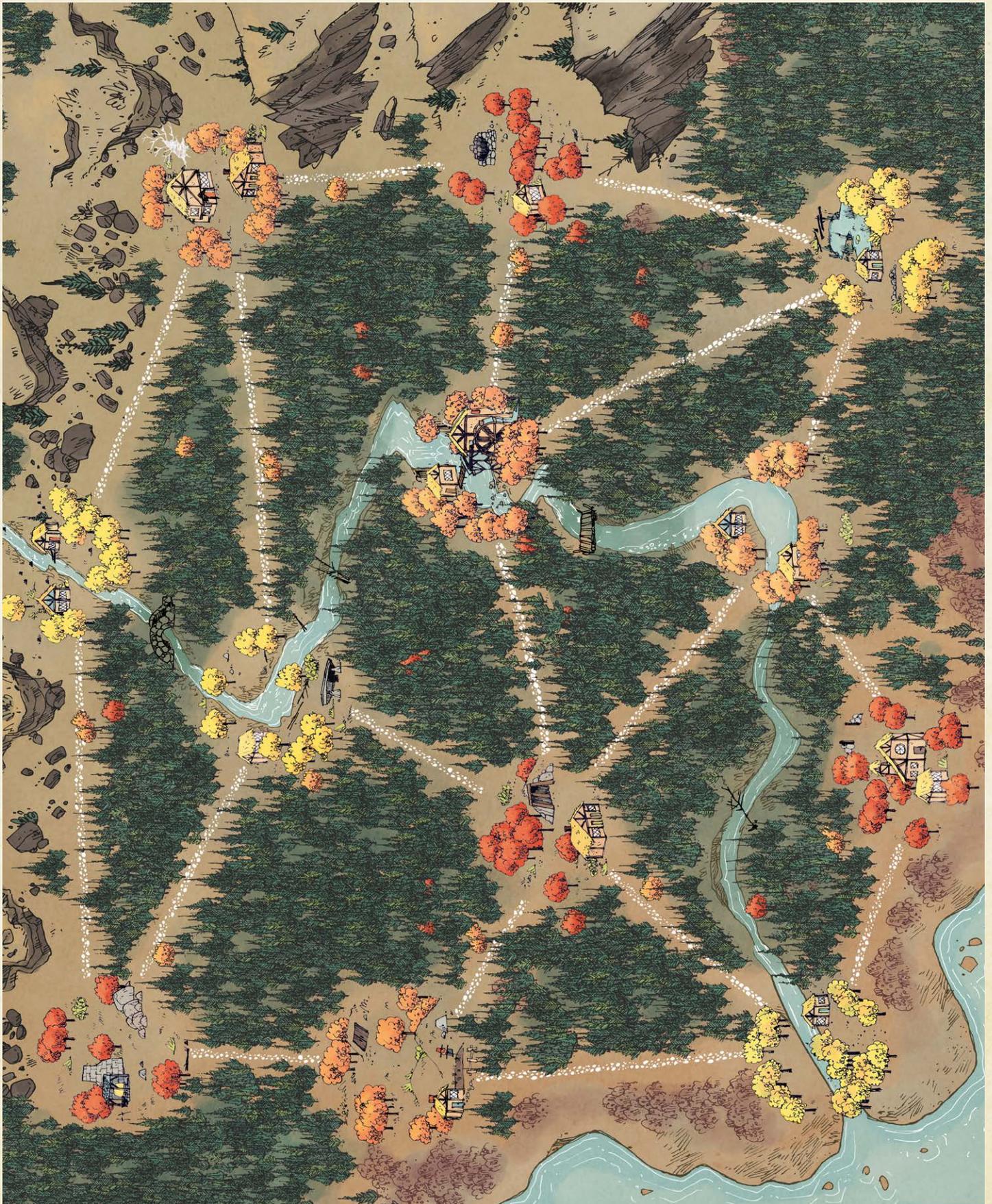
При провале ваш ПИ принимает на себя весь удар, предназначенный тому, кого он защищал, и оказывается там, где было нужно источнику угрозы.

### Тот, 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.

**Снаряжение** Ценности на старте: 10 Несёт: \_\_\_\_ Перегруженный (4+ Мощь): \_\_\_\_ Макс. (двойная нагрузка): \_\_\_\_

# Пример карты полей из настольной игры





# Карта Леса

В игре следует создать полную карту Леса. Можно использовать уже существующую карту (например одну из дополнительных карт полян или карту самой настольной игры!) или нарисовать новую. На карте всегда будет в общей сложности 12 полян.

Если вы используете уже существующую карту, то всё готово и вам нужно читать с раздела Правление полян. На этой карте будут указаны основные населённые пункты, тропы и некоторые важные особенности.

Далее описано, как создать совершенно новую карту полян.

## Создание 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.

Количество троп поляны — это количество ухоженных и доступных дорог, ведущих к соседним полянам. Затем нужно изобразить значок в круге, обозначающий доминирующее сообщество, например маленькую лисью мордочку, букву «Л», или любой другой знак, который сочтёте нужным.

Затем рисуется новый круг (новая поляна) в конце одной из этих троп и совершаются броски на её доминирующее сообщество, название и количество троп. Нужно нарисовать новые тропы (линии) от этой поляны, с учётом того что уже существующая тропа засчитывается в общее количество, поэтому проводятся только оставшиеся новые линии.

Затем продолжите 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 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.

Поляна 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...

1К6	ДОМИНИРУЮЩЕЕ СООБЩЕСТВО
1–2	Кролики
3–4	Мыши
5–6	Лиса

2К6	КОЛИЧЕСТВО ТРОП
2	1
3–4	2
5–9	3
10–11	4
12	5

## 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

## 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.

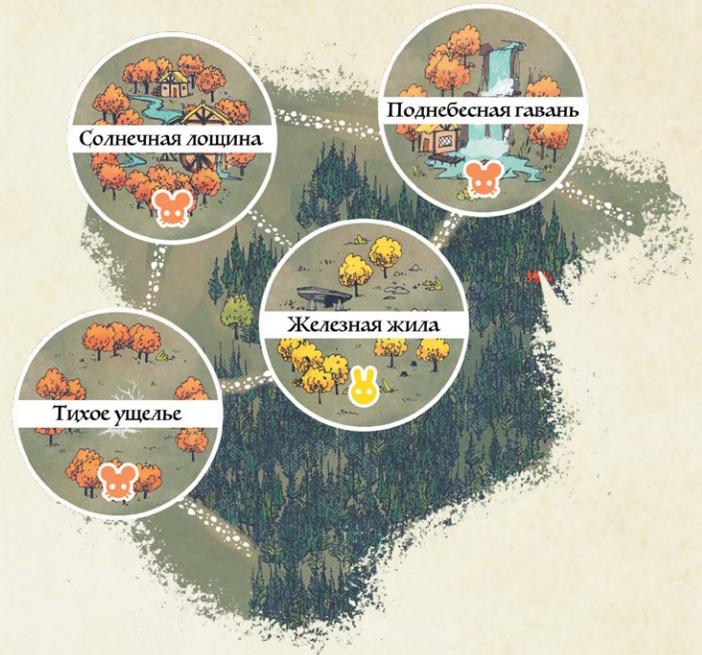


Затем я рисую следующую поляну и снова делаю бросок. У меня выпадает 4 для доминирующего сообщества, 5 для количества троп и 6+2 для названия — ещё одна поляна с преобладанием мышей и 3 тропами под названием *Поднебесная гавань*.



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: мышинная поляна *Тихое ущелье* с 3 тропами.



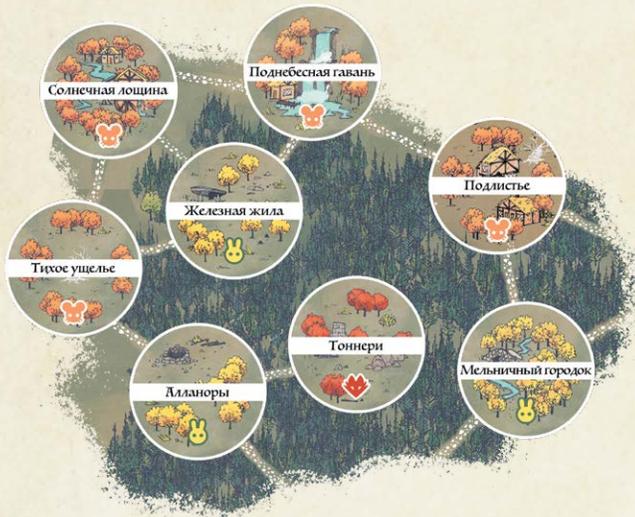
Для следующей поляны я выбрасываю 1 (кролики), 6 (3 тропы) и 2+6 — *Солнечная лощина*. Это название тоже использовано, как и название противоположного результата (*Поднебесная гавань*), поэтому я просто делаю повторный бросок. Получаю 4+4, так что это *Алланоры*. Наконец после всех бросков, я получаю Лес с 12 полянами.

Затем я совершаю бросок и получаю 6 (лисы), 2 (1 тропа), 5+4 (*Тоннери*).



Затем: 3 (мыши), 7 (3 тропы), 1+4 (*Подлистье*). Это четвёртая мышиная поляна, а это значит, что если дальше выпадет опять мышиная поляна, то нужно сделать повторный бросок.

Затем: 1 (кролики), 6 (3 поляны), 3+4 (*Мельничный городок*).



Затем: 3 (мыши), 8 (3 тропы), 5+6 (*Огненная лощина*). Я не могу больше выбирать мышиную поляну, поэтому делаю повторный бросок и у меня выпадает 1 (кролики). И это будет четвёртая кроличья поляна, поэтому все оставшиеся поляны будут лисьими.

Затем: автоматически лисья поляна, 5 (3 тропы), 3+4 (повторный бросок), 3+5 (*Дубовый чертог*).

Затем: автоматически лисья поляна, 10 (4 тропы), 5+5 (повторный бросок), 4+1 (*Проворье*). Так как у Проворья 4 тропы, и ближайшая поляна Алланоры, то соединяю её с Проворьем.

В конце концов: автоматически лисья поляна, 7 (3 тропы), 4+5 (*Плотина Чёрной лапы*). Для поляны Плотина Чёрной лапы всего две тропы, которые могут соединить её с другими, поэтому нет возможности добавить ещё одну, поэтому оставляем две.

...и Лес готов!



## Правление полянами

Во-первых, 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.

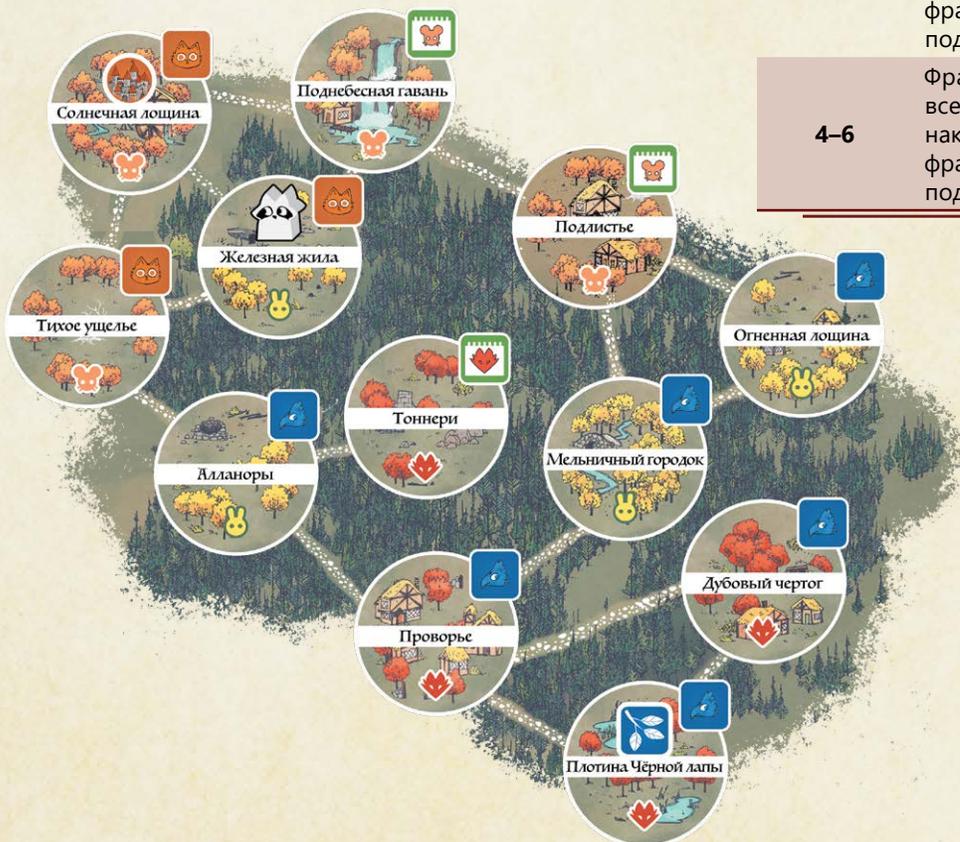
Этот «угол» является цитаделью Маркисы де Котé, откуда она руководит оккупацией Леса. Маркисат контролирует эту поляну. На этой поляне отмечается цитадель и правление Маркисата.

Я выбираю ближайший «противоположный угол» и делаю его бастионом Династий, гнездом. Крылатые династии контролируют эту поляну.

## Расположение цитадели

1К6	УГОЛ ЛЕСА
1	Северо-западный угол
2	Северо-восточный угол
3	Юго-западный угол
4	Юго-восточный угол
5–6	Повторный бросок

Чтобы определить случайную поляну, где ПИ начинает игру, 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.



Если поляна, где начинают игру ПИ не являются цитаделью ни Маркисата, ни Крылатых династий, совершите бросок для определения какая из фракций контролирует поляну на старте.

## Управление полянами на старте

1К6	ФРАКЦИЯ
1	Контроль у доминирующего сообщества
2–3	Крылатые династии
4–6	Маркисат

Затем, чтобы определить какая фракция управляет остальными полянами, совершите броски на каждую из полян, одну за другой, согласно нижеприведённой таблице. Учитывайте каждый бросок только в процессе броска — таким образом, «соседние контролируемые поляны» будут определяться для каждой поляны в момент самого броска.

## Управление полянами

1К6	ФРАКЦИЯ
1	Контроль у доминирующего сообщества
2	Фракция, под управлением которой, меньше всего полян по соседству (если у фракций одинаковое количество полян по соседству, то та фракция, у которой в Лесу меньше всего полян под управлением)
3	Фракция, под управлением которой, больше всего полян по соседству (если у фракций одинаковое количество полян по соседству, то та фракция, у которой в Лесу больше всего полян под управлением)
4–6	Фракция, под управлением которой, больше всего полян по соседству (если у фракций одинаковое количество полян по соседству, то та фракция, у которой в Лесу больше всего полян под управлением)

Все последующие ничьи разрешаются в следующем порядке:

Маркисат ► Крылатые династии ► Лесной союз

## Поляны столкновений

Следующие таблицы и инструменты помогут случайным образом определить интересные дополнительные характеристики полян. Чтобы определить функцию поляны, надо сгенерировать по два варианта из каждой таблицы (ландшафт, обитатели, здания и проблемы).

## Важные места ландшафта

(Определите два из них)

1К6	ВАЖНЫЕ МЕСТА ЛАНДШАФТА
1	Река
2	Шахта/Карьер
3	Руины
4	Пруд
5	Бухта
6	Пещера

## Важные местные обитатели

(Определите два из них)

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

## Важные строения

(Определите два из них)

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

(Определите два из них)

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	Предвзвешенности	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 послать 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.

## 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 спинку...» 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

## 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

## 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



# Война

## 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.

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

В некоторых случаях во время игры ведущий может ускорить время вперед. Такое может случиться во время долгого путешествия, или если бродяги решили остановиться на поляне и отдохнуть в течение некоторого времени.

В таком случае, война всё равно продолжается. 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 база.

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.