

# 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 «загадывает 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.

## 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

## 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 доверится судьбе.

## Помощь или помеха

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

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

## 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 сделала 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.

## Уговор персонажа игрока

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

## 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 траты, 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.

# Оружейные ходы

Все бродяги могут использовать ходы: борьба с врагом, рукопашный бой или стрельба, если у них есть снаряжение с соответствующей ходом дальностью. Для того чтобы использовать специальные оружейные навыки, необходимо 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.

# Создание персонажа игрока

## Готовим персонажа игрока

**1** Выберите архетип. Архетип показывает общую информацию, каким будет ваш бродяга, его ходы, род деятельности и прочее.

**2** Выберите имя, вид и другие детали. Вид указывает на животное, и этот выбор влияет на отношения к вам других обитателей Леса. Детали включают отличия и поведение. Обведите столько, сколько требуется.

**3** Выберите, к какой характеристике вы добавите +1. Характеристики показывают сильные и слабые стороны бродяги и применяются при запуске ходов. Вы можете добавить +1 к любой характеристике на ваш выбор, но она не должна превышать значение +2.

**4** Заполните биографию. Ответьте на все вопросы, выбрав из готовых вариантов, дополните подробностями или придумайте свой вариант. Последние два вопроса предполагают отметки на шкале репутации — отметьте указанное количество дурной славы и престижа соответственно.

**5** Выберите характер. Характер показывает натуру ПИ и как он справляется со сложностями. В зависимости от того, какой характер выбран, очищается определённое количество ячеек истощения на соответствующей шкале вреда. Нужно выбрать один характер из двух предложенных вариантов.

**6** Выберите мотивы. Мотивы показывают цели и желания ПИ. В зависимости от того, какие мотивы выбраны, будет проходить развитие ПИ. Каждый мотив даёт возможность одного развития за игровую сессию. Выберите 2 мотива из 4 вариантов.

**7** Выберите ходы. В большинстве бланков архетипов предложено выбрать 3 хода из особого списка, уникального для каждого архетипа.

**8** Выберите плутовские приёмы (при необходимости). Если в бланке персонажа они отмечены, то они у вас уже есть. Многие архетипы уже с отмеченными приёмами, а некоторые вам нужно выбрать самостоятельно.

**9** Выберите оружейные навыки. Оружейные навыки – специальные ходы, которые вы используете с определённым оружием. Выберите тот, который выделен жирным шрифтом.

**10** Потратьте на снаряжение, указанное на бланке персонажа, количество стартовых ценностей. Всё, что вы не потратите, останется у вас в запасе. Заполните категории: «Несёт», «Максимальная нагрузка».

**11** Когда всё в бланке персонажа заполнено, просмотрите заново все шаги и расскажите о героях, которые получились.

**12** Затем снова пройдитесь по шагам и создайте связи. Связи соединяют персонажей. Каждый игрок указывает имя другого персонажа в бланке в отмеченном месте связи.

## Вид

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

## Варианты развития

Если ПИ развивается, последовав 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 приёмов** (макс. 6);
- добавить одну ячейку на любую шкалу вреда (макс. 6 на каждой шкале);
- добавить 2 новые связи (макс. 6).

Нельзя получить больше одного развития за один мотив за одну игровую сессию.

## Имя

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 • Крестовцвет • 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

## 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.

### 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.

# ХОДЫ ПУТЕШЕСТВИЯ

Когда отряд путешествует, время идёт и сбавывается любой подходящий результат хода.

## 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 разобратся до того, как отряд достигнет поляны на другой стороне.

## 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 застают 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 откажется и отнесется к ПИ с подозрением — игрок отмечает ячейку дурной славы.

## 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.

*Репутация — это обобщённый показатель, насколько хорошо или плохо фракция относится к вам. Престиж помогает завоевать положительную репутацию; дурная слава — отрицательной репутацию.*

## 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.

# Справочно

## Замыслы

- Сделать Лес большим, реальным и живущим своей жизнью.
- Наполнить жизнь бродяг приключениями и смыслом.
- Играть, чтобы узнать, что будет дальше.

## Принципы

- Описывать мир так, чтобы он казался живым.
- Обращаться к персонажам, а не к игрокам.
- Быть на стороне бродяг.
- Перефразировать свои ходы.
- Иногда отказываться от принятия решений.
- Постоянно делать ощутимым влияние фракций.
- Давать обитателям мотивы и страхи.
- Следить за последствиями каждого важного действия.
- Напоминать о статусе и репутации.
- Делать опасным безопасное с виду окружение.

## Ходы

- Нанести травму, истощение, износ, затраты или вред морали (по условиям).
- Раскрыть нежелательную правду.
- Показать признаки приближающейся угрозы.
- Поймать кого-то.
- Поставить кого-то в затруднительное положение.
- Помешать чьим-то планам и замыслам.
- Предложить условие достижения цели.
- Показать, что фракция думает о ПИ.
- Использовать против ПИ их собственный ход.
- Обратиться к негативной стороне их биографии, репутации или снаряжения.
- После каждого хода спрашивать: «Что будешь делать дальше?»

## Если вы застряли...

### Метод кнута и пряника

Бродяги есть бродяги, и велик шанс, что они схватятся за любую подвернувшуюся им возможность нажиться, отомстить, всё, что их так привлекает. К тому же многие жители не доверяют им, и нож у горла – хороший стимул к действию.

### Показать зубы

Каждая фракция в игре может стать угрозой, даже обитатели. Когда зубы клацают, может произойти всякое.

### Нацелиться на репутацию

Если бродяги хотят казаться положительными героями, пригрозите им возможным позором. Если же им нравится репутация бандитов, пригрозите поступками, влекущими за собой славу и почитание.



## Заметки

# 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 более 5 ячеек на каждой отдельной 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 • Ванда • Венник • Викам • Виттора • Вост • Вудлиф • Вэнс • Гемма • Говерд • Грета • Густав • Дафна • Джинкс • Длиннозуб • Дониал • Дуб • Дуган • Дьюли • Жакли • Заин • Закри • Зандер • Зара • Зели • Зим • Злат • Зоик • Зола • Игрин • Иасо • Инда • Ирвен • Йоленда • Йотерри • Йоханн • Каган • Квентин • Квинелла • Кейли • Кесспир • Кира • Констанс • Крестовцвет • 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 группы, что толпа из 5–10 обитателей: 3 ячейки на каждой шкале вреда, наносит 2 травмы, толпа из 11–20 обитателей: 5 ячеек на каждой шкале вреда, наносит 3 травмы, толпа из 21+ обитателей: 7 ячеек на каждой шкале вреда, наносит 4 травмы.

### 3 ТРАВМЫ, 2 ИСТОЩЕНИЯ, 3 ИЗНОСА, 2 МОРАЛИ

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

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

Лидер, а не боец. Кто-то, кто скорее будет стоять во главе, а не драться в первых рядах. Орудует церемониальным оружием.

### 2 ТРАВМЫ, 2 ИСТОЩЕНИЯ, 3 ИЗНОСА, 3 МОРАЛИ

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

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

Медведь. Бегите!

## Атаки ПВ

Вот несколько видов оружия и атак, которые ПВ могут использовать против бродяг:

- **Обычный клинок:** 1 травму;
- **Большой клинок или топор, которым ударяют с силой:** 2 травмы;
- **Хитрое в обращении оружие, например, кнут:** 1 травму, 1 истощение;
- **Тяжёлое оружие, например большой двуручный молот:** 1 травму, 1 износ;
- **Владелец — умелый и хитроумный боец:** +1 истощение;
- **Владелец — сильный и выносливый боец:** +1 травма;
- **Оружие предназначено для повреждения только снаряжения:** ВИ должен преобразовать весь вред в износ, +1 износ.

## Нанесение вреда

Нанесение вида вреда обязательно должно соответствовать ходам. Это означает, что если бродяга получает истощение, вы должны отметить истощение, обычно (1 или 2). Если оружие бродяги еле-еле пролезло сквозь узкое пространство в крепостной стене и повредилось, вы должны отметить износ (обычно 1 или 2). Если бродяга совершил прыжок с одного дерева на другое на высоте 12 метров от земли, вы должны сказать, что наилучший сценарий после хода «доверие судьбе» при результате 10+, 1 травма, так как трюк совершается на большой высоте.

Нанесение вреда — это не наказание и не попытка остановить ход, это способ соответствовать реалиям Леса, показать последствия действий бродяг, выполнить условия их выбора. Если бродяга способен перепрыгнуть с дерева на дерево на высоте 12 метров без какого-то ни было риска, тогда не будет нагнетания сюжета и утратится ощущение драмы.

# 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.

## Готовое снаряжение

**Кинжал** □ | **Ценность:** 5 | **Нагрузка:** 0

**Дистанция:** ближняя, личная | **Метки оружейных навыков:** жестокий удар, парирование

**Проворное:** игрок отмечает истощение, чтобы при вступлении его ПИ в **рукопашный бой** сделать бросок с характеристикой Сноровка вместо Мощи.

**Кожаная броня** □□ | **Ценность:** 3 | **Нагрузка:** 1

**Универсальное:** игрок может отметить истощение при **борьбе**, чтобы первый выбранный другим игроком вариант не вступил в силу.

**Кольчуга** □□□ | **Ценность:** 3 | **Нагрузка:** 2

**Плотно сплетённое:** если потратить время на починку этих доспехов после боя, можно очистить 1 износ, отмеченный во время боя.

**Тяжёлое:** этот предмет расходует 1 дополнительную нагрузку.

**Короткий лук** □□□□ | **Ценность:** 6 | **Нагрузка:** 1

**Дистанция:** ближняя | **Метки оружейных навыков:** быстрый выстрел

**Для коротких лап:** игрок отмечает износ, чтобы его ПИ мог совершить **быстрый выстрел** на дальней дистанции.

**Мышиный короткий меч** □□□ | **Ценность:** 5 | **Нагрузка:** 1

**Дистанция:** ближняя | **Метки оружейных навыков:** обезоруживание, парирование

**Мышиная сталь:** когда ПИ с этим оружием вступает в **рукопашный бой**, можно отметить оружие износ, чтобы совершить бросок с характеристикой Хитрость вместо Мощи.

**Пластинчатая броня** □□□□ | **Ценность:** 3 | **Нагрузка:** 2

**Стрелонепробиваемое:** ПИ не получает травмы от первого попадания стрелами в сцене.

**Неудобное:** игрок, управляющий персонажем, отмечает 1 истощение, когда его ПИ надевает такие доспехи. Игрок очищает 1 истощение, когда он их снимает.

**Тяжёлое:** этот предмет расходует 1 дополнительную нагрузку.

## 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 оружие 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 оружие 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 оружие 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).
- **Меденное:** 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 оружие 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).
- **Плотно 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 оружие 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 наверху:** 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).