

Бертрамова Бухта. Швидкий старт

ROOT

Настільна рольова гра





Про цю книгу

Перед вами вступ до **настільної рольової гри «Коріння»**. У цій книзі ви знайдете: 6 готових персонажів; опис основних ходів; правила видатків, зношення, виснаження і поранень; механіки щодо спорядження; а також підготовлену галявину, щоб відразу почати гру. Загалом тут є все необхідне, щоб якнайшвидше вирушити на пошук небезпечних і водночас захопливих пригод, що чекають вас у Бертрамовій Бухті. На цю пригоду вам може знадобитися кілька ігрових сесій.

Ці правила створені так, щоб ними міг скористатися кожен. Однак вони будуть більш зрозумілими тим, хто знайомий зі структурою Powered by the Apocalypse й такими іграми, як «Dungeon World», «Masks» або «The Sprawl».

Творці

Дизайн: Брендан Конвей і Марк Діаз Трумен

Автор: Брендан Конвей і Камбон Райт

Редагування: Брендан Конвей і Марк Діаз Трумен

Верстка: Мігель Анхель Еспіноза

Ілюстрації: Кайл Феррін

Артдиректорка: Марісса Келлі

Коректура: Кетрін Факрелл

Дизайн настільної гри «Root»: Коул Верле

Графічний дизайн і верстка настільної гри «Root»: Коул Верле, Кайл Феррін, Нік Брахманн і Хайме Віллемс

Ідея настільної гри «Root»: Патрік Ледер

Українське видання

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівниця проєкту: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Жмуренков

Перекладачка: Ольга Покотило

Редактор: Максим Драч

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Євген Мокеєв, спільнота «ІНПІУМ»

Зміст

Про цю книгу	2
«Коріння»: огляд	3
Вибір персонажів	5
Як грати в НРГ «Коріння»	7
Основні ходи	7
Збройні ходи	10
Репутаційні ходи	12
Шкали шкоди	13
Спорядження та скарби	14
Зміни в персонажах	15
Довідка ігромайстра	15
НІПи й шкода	16
Бертрамова Бухта	17
Як використовувати цю галявину	17
Конфлікти	18
Визначні мешканці	21
Визначні місця	24
Із чого почати	24
Шаблони персонажів	25
Дара, пригодниця	26
Шервін, швидчак	27
Кліп, ронін	28
Умберто, нападник	29
Раттлер, піратка	30
Лукаста, оповідачка	31
Розвиток персонажів	32
Основні ходи (довідка)	34
Збройні ходи (довідка)	35



GEEKACH



LEDER GAMES

Українське видання © 2025 Geekach LLC. www.geekach.com.ua. Усі права застережено. Версія 1.0.

Текст і дизайн НРГ «Коріння» © 2019 «Magpie Games». Усі права застережено.

«Коріння. Гра про лісовий лад і безлад» © 2017 «Leder Games». Усі права застережено.

Логотип «Leder Games» і «Root art TM» & © 2017–2020 «Leder Games». Усі права застережено.

«Коріння»: огляд

Настільна рольова гра «Коріння» заснована на відзначеній нагородами настільній грі «**Коріння. Гра про лісовий лад і безлад**» від «Leder Games» про конфлікти та боротьбу за владу між котами, птахами, мишами й іншими мешканцями Лісового Краю.

У НРГ «**Коріння**» ви всі граєте за бурлак — мешканців Лісового Краю, які покинули «цивілізовану» спільноту чи то з власного бажання, чи то внаслідок вигнання. Під час мандрівок Лісовим Краєм ви виконуватимете завдання, втраплятимете в пригоди та змінюватимете баланс на шальках терезів у конфлікті між фракціями.

У центрі уваги в цій грі — веселі пригодницькі дії й витівки, які відбуваються на теренах охопленого війною, значущого й довговічного Лісового Краю. Ви братимете участь у великих бійках і влаштовуватимете хитрі пограбування, зароблятимете репутацію серед різних фракцій Краю, а можливо, навіть допомагатимете їм перебирати контроль над галявинами.

Лісовий Край

Лісовий Край повен густих лісів, завдяки чому й отримав таку назву. Хаші заважають мандрам і будівництву, тож навіть після багатьох років освоєння цих територій мешканці Лісового Краю здебільшого обмежуються «галявинами» — переважно безлісими територіями посеред моря дерев. Щоб полегшити подорожі й торгівлю, місцеві мешканці прорубують поміж галявинами шляхи, але це зовсім не схоже на справжні дороги.

Заглиблюватися в ліс поза стежками й галявинами — безглуздо й небезпечно. У лісі знаходять притулок бандити й розбійники, там мешкають ведмеді й олені, а місцевість — небезпечна й сувора.

У Лісовому Краї мешкають багато видів істот, але домінують тут лиси, миші, кролі й птахи. Галявини здебільшого населяє один із наземних видів, тоді як птахи мешкають у кронах по всьому Краю.

Донедавна Лісовий Край тримали в пазурах Крилаті Династії. Та внаслідок громадянської війни вони втратили контроль над галявинами й розпалися. У вакуумі влади чимало галявин поринули в безлад, тоді як інші взяли свої долі у власні лапи...

Помітивши це, Муркіза де Котé привела з далекої імперії своїх солдатів, які знаються на промисловості й інженерії. Вона встановила контроль: десь силою, десь спокусою, а десь — будь-якими іншими необхідними засобами. І незабаром більшість галявин Лісового Краю опинилися під її владою.

Нині Крилатим Династіям нарешті вдалося перегрупуватися й зібрати свої сили. Вони прагнуть повернути спадкові володіння, тоді як Муркізат їм опирається. Тим часом інші мешканці Лісового Краю розгортають нову зухвалу боротьбу, формуючи Лісовий Альянс, аби спробувати повстати проти Династії та Муркізату й повернути собі Край...

Бурлаки

У Лісовому Краї завжди були бурлаки. Вигнанці, чужинці, диваки. Ідеалісти, бунтарі, злочинці, вільнодумці. Ті, хто не вписується в галявини та стежки. Ті, хто воліє жити в просторі поміж ними.

Більшість часу бурлаки зосереджені на виживанні. Заради їжі та припасів вони беруться за будь-яку роботу, коли навідується до галявин — і часто це найменш бажані й найбільш складні завдання. Дехто навіть вдається до злочинів. Хоча ті, хто виживають обкраданням інших мешканців, радше бандити чи грабіжники, аніж бурлаки.

Але разом із суворими реаліями бурлака отримує ще дещо — свободу. Соціальна структура галявин рідко має хоч якийсь вплив на бурлак. Правителі та політики можуть погрожувати бурлакам силою зброї, але навіть для такого бурлаки загартовані та навчені життям. Вони володіють відмінними бойовими навичками, а деякі з бурлак варті навіть цілих загонів солдатів або охоронців.

Гравці

У повній версії НРГ «**Коріння**» кожен гравець створює персонажа, свого власного бурлаку, використовуючи шаблон персонажа — це своєрідна роль бурлаки, набір здібностей, особливостей персонажа й елементів історії, які допоможуть вам створити найкрутішого героя. У цій книзі є 6 попередньо заповнених шаблонів, щоб ви могли швидко почати гру — просто виберіть персонажа, який вам найбільше до вподоби, і грайте!

Ігромайстер

Один гравець у вашій НРГ «**Коріння**» (ймовірно, перший, хто прочитає цю книгу) візьме на себе роль ігромайстра (ІМ) та відповідальність за представлення світу Лісового Краю. Ігромайстер — це втілення всіх інших жителів, які з'являтимуться в історії. ІМ не грає проти інших гравців; його чи її завдання — представити Лісовий Край і зробити його цікавим, драматичним місцем змін і наслідків дій.

Фракції

Лісовий Край — це домівка для багатьох мешканців і впливових груп, які змагаються за контроль над ресурсами. Ці потужні угруповання називають «фракціями», і їх можна зустріти по всьому Краю.

У Бертрамовій Бухті, готовій галявині цієї книги, переважно залучені дві фракції — Муркізат і Лісовий Альянс. Третя фракція, Крилаті Династії, є спільною для обох зовнішньої загрозою. Основну війну за контроль Лісового Краю ведуть між собою Династії і Муркізат, а Лісовий Альянс — новий повстанський рух, який набирає обертів і покликаний чинити опір цим більшим силам.

У Лісовому Краї є ще одна «фракція», яка заслуговує на увагу — самі мешканці Краю. Ця фракція розпорошена та роз'єднана — галявини, де панують лиси, не обов'язково живуть у злагоді з мишачими галявинами. Та думки звичайних мешканців впливатимуть на бурлак, куди б вони не пішли.

Загалом жодну фракцію не можна назвати однозначно «доброю» чи «злою»: усі чинять добре й зле. Часом фракція допомагає одним мешканцям, але шкодить іншим. До того ж у всіх фракціях є члени, які співпереживають іншим, шанують їх і піклуються про них. А є й ті, хто думає лише про власну егоїстичну вигоду.



Муркізат

Названий на честь своєї очільниці Муркізи де Котé, Муркізат — це іноземні загарбники й колонізатори або нова сила, що несе порядок й індустріалізацію (залежно від того, кого питаєте).

Муркіза де Котé походить з іноземної імперії. Вона скористалася моментом, коли Крилаті Династії втратили владу, аби увірватися до Лісового Краю зі своєю армією. Мета Муркізи — провести індустріалізацію Лісового Краю й на повну використати його ресурси. Можливо, це поліпшить її становище в рідній імперії, а може, вона й справді піклується про добробут мешканців. Покаже тільки час.



Крилаті Династії

Історія Крилатих Династій тягнеться далеко в минуле Лісового Краю. Вони заявляють, що завжди тут панували й завжди пануватимуть. Щоправда, їхнє правління відзначалося розбратом, змінами влади (часто принесеними на вістрі меча), домінуванням птахів і гнобленням інших жителів Краю... Але Династії також захищали галявини від бандитів і дикої природи. Вони проклали й підтримували стежки між галявинами, запровадили закон і порядок, і саме завдяки їм Лісовий Край набув свого теперішнього вигляду.

Усе пішло шкереберть під час недавньої громадянської війни — одного з найбільш руйнівних конфліктів в історії Крилатих Династій. Тоді вони мало не знищили самі себе. Зараз відроджені Крилаті залучені в нову війну з Муркізатом за галявини Краю — свої законні володіння. Зустрівши нарешті справжнього зовнішнього ворога, Крилаті готові до повномасштабної війни. Врешті-решт, мешканці Лісового Краю потребують їхнього захисту.



Лісовий Альянс

У розпал нової війни за Лісовий Край багатьом його мешканцям урвався терпець. Тривалий час світ хоч і був у хаосі, але вони жили вільні від панівних крил, лап чи кігтів — а тепер відразу дві імперії прагнуть нав'язати вільному люду своє ярмо. Цьому не бути! Лісові мешканці створили Альянс — мережу потенційних повстанців, і тепер чекають на влучний момент, аби відкинути Крилатих і Муркізат якнайдалі від Лісового Краю.

Лісовий Альянс ніхто не вибирав і не призначав, тож важко їх назвати представниками всіх мешканців Лісового Краю. Альянс постав з-поміж найрозлюченіших теперішньою війною і готовий на все, аби здолати обидві імперії. Іноді це звільнення галявин від пригноблювачів, іноді — поява мучеників і жахливі жертви заради мети.

Вибір персонажів

Основна книга НРГ «Коріння» містить усі правила, необхідні для створення ваших персонажів з нуля. Тут ви знайдете майже повністю готових персонажів, якими можете починати грати хоч зараз! Є кілька моментів, які вам варто знати.

Шаблони персонажів

Кожен готовий персонаж пов'язаний з певним шаблоном — набором здібностей, навичок, запитань і драматичних проблем. Для цієї книги доступні 6 шаблонів персонажів:

- **Дара, пригодниця.** Дара — приязна мандрівниця, яка вірить у мир. Вона з Тихого Весла, яке на протилежному боці Великого Озера, і дуже рада зустріти Шафрану Добракру.
- **Шервін, швидчак.** Шервін — непосидюча білка, і він завжди налаштований на перемогу. Шервін повертається додому, у Бертрамову Бухту, і до брата, якого ненавидить — Таколапа Білла Гейворда.
- **Кліп, ронін.** Кліп — навчений шпигун, убивця й солдат з далеких земель. Він у боргу перед метром Ешпіуном Дюбуа з Муркізату, який зараз працює в Бертрамовій Бухті.
- **Умберто, нападник.** Умберто — миша, яка всім серцем любить битися. Він прибув до Бертрамової Бухти, сподіваючись на двобій зі знаменитим капітаном Гороб'ятником.
- **Раттлер, піратка.** Раттлер залишила Бертрамову Бухту після смерті свого батька й конфіскації його корабля. Вона повертається на власному кораблі, «Двічі Затонулому», сподіваючись помститися.
- **Лукаста, оповідачка.** Лукаста повертається додому, у Бертрамову Бухту, під іншим іменем, сподіваючись похизуватися й розширити свою репутацію легендарної байкарки.

Ви додаватимете більше деталей про Лісовий Край і його мешканців, коли розкриватимете своїх персонажів під час гри. Це добре й корисно. Використовуйте всіх готових персонажів як відправну точку й рушайте досліджувати невідоме.

Назва, вид і вигляд

У кожного бурлаки є ім'я, а часто ще й прізвище, псевдонім, під яким він може вчиняти злочини. Якщо ваш бурлака має таке прізвище, запишіть його!

Крім того, кожен мешканець належить до певного виду. Ви лис? Кролик? Пташка?

Вид не має механічного значення — будь-хто може бути бурлакою. Але в соціальному плані ваш вид впливатиме на те, як до вас ставитимуться деякі мешканці. Якщо ви птах, вас можуть ще більше ненавидіти інші птахи, які вважатимуть вас вигнанцем... Або вас можуть прихистити птахи з Династії, щоби переманити на свій бік. Якщо ви вовк, на вас дивитимуться підозріло — більшість мешканців, ймовірно, раніше не бачили вовків.

Наостанок, кілька деталей про бурлаку. Кожен готовий персонаж має короткий опис у верхньому правому куті шаблону та в передісторії — сміливо доповнюйте його!

Характеристики

Кожен бурлака має 5 характеристик: шарм, хитрість, вправність, талант і міць. Протягом усієї гри ви кидатимете дві шестигранні кістки та додаватимете випалі значення для визначення результатів ходів. Отже, що вище значення характеристики, то більша ймовірність, що події внаслідок ваших ходів розгортатимуться на вашу користь.

Шарм вимірює, наскільки ви соціально адаптовані та наскільки ви здатні схилити інших істот до своєї волі словами й ідеями.

Хитрість вимірює, наскільки гострий ваш розум, як добре ви помічаєте важливі деталі щодо істот і місць, а також — як добре вам вдається ошукувати інших.

Вправність вимірює, наскільки ви спритні й проворні, як добре ви можете виконувати руками складні чи заплутані завдання.

Талант вимірює, наскільки... ну... вам таланить і як сильно ви покладаєтеся на долю чи на чисту випадковість, щоб зірвати найвищі ставки.

Міць вимірює, наскільки ви сильні та витривалі, чи здатні здолати супротивників або успішно виконувати завдання, які потребують грубої сили.

Кожен шаблон персонажа має заздалегідь визначений набір характеристик. Як правило, ви можете додати +1 до однієї вибраної вами характеристики, якщо внаслідок цього показник не буде більшим за +2. **Цей бонус +1 уже враховано в характеристиках готових персонажів.**

Упродовж гри персонаж може розвиватися, що дасть змогу додатково покращувати його характеристики. Але абсолютний максимум, який можливо мати в одній характеристиці, становить +2 (без особливого ходу) або +3 (з особливим ходом).

Передісторія, мотиви й натура

Отже, переходимо до передісторії, мотивів і натури.

Передісторія для кожного готового персонажа вже заповнена, але не соромтеся розвинути цю частину чи внести незначні зміни, які більше пасують вашому стилю гри.

Мотиви персонажів також уже визначені. Ці два мотиви описують, як ви можете рости над собою — виконайте умову мотиву, і можете відразу ж перейти до розвитку (можливо один раз для кожного мотиву за ігрову сесію)! Якщо вам цікаво, на що ви будете здатні після розвитку, перегляньте с. 15 (основи розвитку персонажа) та с. 32–33 (конкретні варіанти розвитку).

Насамкінець, натури персонажів теж вибрані. Ваша натура глибше описує тип вашої особистості. Це метод, яким ви знімаєте стрес. Якщо ви виконуєте умову натури, ви можете очистити всю шкалу виснаження (див. «Виснаження» на с. 13). Ви можете повторювати це скільки завгодно разів упродовж сесії, якщо щоразу виконуватимете необхідні умови.

Якщо ви хочете змінити передісторію, мотиви, натуру чи навіть усе з переліченого, обговоріть це зі своїм ігромайстром. Та зважайте, що вибрані для готових персонажів опції якраз пасують для розв'язання проблем Бертрамової Бухти.

Ходи, збройові навички та хвацькі вміння

Кожен шаблон персонажа має власні ходи. Чимало ходів вимагають виконання кидка на певну характеристику — уважно вивчіть ці характеристики й те, на що вони впливають. Ходи для готових персонажів уже вибрані.

Кожна збройова навичка посиляється на один з особливих збройних ходів. Для їх застосування вам потрібна зброя з міткою цього ходу й відповідна збройова навичка. Наприклад, щоб гатити, вам потрібно мати цю збройову навичку та зброю з відповідною міткою. Збройові навички для готових персонажів уже вибрані.

Хвацькі вміння — це особливі опановані вами шахрайські й потаємні вміння. Їх завжди використовують для ходів «Застосувати хвацьке вміння». Кожен шаблон персонажа має певну кількість уже вибраних хвацьких умінь, або ви можете вибрати кілька зі списку. Хвацькі вміння для готових персонажів уже вибрані.

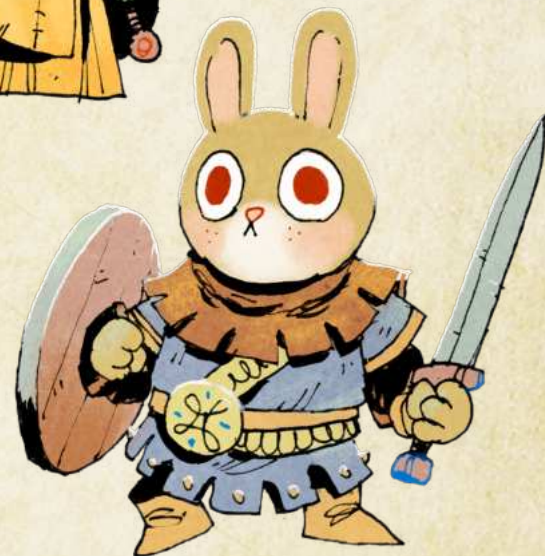
Знайомства та зв'язки

Коли всі виберуть персонажів і прочитають їхні шаблони, почергово представте своїх персонажів. Поясніть, хто ви, чому ви бурлака, чим ви займаєтеся та які ваші мотиви. Відповідайте на будь-які запитання ігромайстра й інших гравців. Коли кожен представить свого персонажа і ви дізнаєтеся про інших бурлак у своєму гурті, створіть зв'язки між ними. Кожен готовий персонаж має по два зв'язки на своєму аркуші, й гравці повинні заповнити обидва проміжки в них. За тією ж черговістю, що й під час знайомства, кожен гравець створює по одному зв'язку з іншим бурлакою, поки кожен не матиме по 2 створені зв'язки.

Кожен зв'язок вносить маленькі зміни до правил. Переконайтеся, що ви прочитали їх уголос, і всі пов'язані між собою бурлаки знають про ці зміни.

Інші елементи

У вас також є шкали шкоди (поранення, виснаження та видатки) і спорядження. Шкали шкоди відображають ваше здоров'я, стрес і загальні припаси, тоді як ваше спорядження — це більш спеціалізовані та важливі предмети, які ви носите. Докладніше про шкали шкоди див. на с. 13, а про спорядження — на с. 14.



Як грати в НРГ «Коріння»

Розмови й ходи

«Коріння» — це настільна рольова гра, тобто ігролад у ній побудований у вигляді бесіди. Правила гри підтримують цю бесіду, спонукають до цікавих рішень і заповнюють прогалини в моменти вагань.

У цій грі основний спосіб розвитку бесіди — це «ходи». Це окремі випадки правил у форматі «Коли стається Х, відбувається Y». Наприклад: «Коли ви вдаряєте ворога мечем, виконайте кидок на міць»; «Коли ви застосовуєте хвацьке вміння, виконайте кидок на вправність»; «Коли ви ошукуєте НІПа, виконайте кидок на хитрість».

Перша частина ходу, «Коли стається Х», називається тригером. Коли тригер звучить під час ігрової бесіди, відбувається хід — і настає його друга частина. Іноді друга частина ходу вказує, що щось сталося. В інших випадках вона вимагає кидка кісток (завжди 2к6, зазвичай із додаванням характеристики).

Головне, що вам відразу треба запам'ятати: якщо відбувається хід, дотримуйтеся його інструкцій. Якщо хід не відбувається, ви продовжуєте ігрову бесіду.

Кидання кісток

Якщо хід вимагає кидка кісток, киньте дві шестигранні кістки (2к6) й дотримуйтеся вказаних у ході наслідків. Зазвичай хід вказує «виконати кидок на щось» — наприклад, «виконайте кидок на міць» чи «виконайте кидок на репутацію». Це означає, що ви додаєте цю характеристику до свого кидка.

Наслідки ходів бувають трьох категорій:

- **10+:** цілковитий успіх! Вам вдається задумане.
- **7–9:** частковий успіх із втратами, ускладненнями або наслідками.
- **6–:** провал. ІМ оповідає вам, що відбулося (імовірно, нічого хорошого).

Деякі ходи вказують результати для кожної категорії, тоді як інші пропонують більше опцій для вищих кидків. Хай там що, вищі кидки завжди кращі.

Ігромайстер ніколи не кидає кістки. Натомість він / вона оповідає, що відбулося, і реагує на дії вашого персонажа. ІМ також виступає суддею, якщо виникають будь-які суперечності щодо ходу.

Основні ходи

Кожен бурлака використовує основні ходи, про які йти-меться далі. Ось список основних ходів разом із первинною характеристикою (де вона доречна):

- Довіритися долі (талан)
- Застосувати хвацьке вміння (вправність)
- Зрозуміти когось (шарм)
- Ошукати НІПа (хитрість)
- Переконати НІПа (шарм)
- Розібратись у напруженій ситуації (хитрість)
- Розтрошити щось (міць)
- Допомогти чи завадити
- Залучити персонажа гравця

Ці ходи допомагають структурувати основну ігрову бесіду. Велике розмаїття речей, які роблять бурлаки, підпадає під якусь із цих категорій, а їхні специфічні складові забезпечують цікавий розвиток бесіди.

Бурлаки також мають доступ до всіх звичайних і деяких особливих збройних ходів (див. с. 10), усіх репутаційних ходів (див. с. 12) і власних ходів з шаблону персонажа. Усі ці особливі ходи розроблені для конкретних ситуацій і заповнюють певні частини загальної бесіди. Наприклад, збройні ходи стосуються боїв і використання зброї, тоді як репутаційні ходи охоплюють вашу репутацію в усьому Лісовому Краї.

Застосувати хвацьке вміння

Коли ви застосовуєте опановане хвацьке вміння, оголошуйте свою мету й виконайте кидок на вправність. У разі успіху ви досягаєте мети. На 7–9 позначте 1 виснаження або зіткніться з ризиком використаного вміння (на вибір ігромайстра). Коли ви застосовуєте НЕ опановане хвацьке вміння, ви натомість довіряєтеся долі.

Кожен персонаж має кілька опанованих хвацьких умінь. Ви можете спробувати застосувати будь-яке хвацьке вміння, але якщо ви його не опанували (у вас немає відповідної позначки), ви не застосовуєте хвацьке вміння, а довіряєтеся долі.

Застосовуючи хвацьке вміння, ви повинні сформулювати мету — щось на кшталт «поцупити коштовність із кишені того хлопця», «прокрастися до казарми непоміченим» чи «знешкодити пастки». «Досягаєте своєї мети» означає, що навіть якщо було ускладнення, ви досягли свого — вкрали коштовність, пробралися в будівлю чи знешкодили пастки.

Ось список усіх хвацьких умінь і ймовірних ризиків:

Назва	Опис	Ризики
Акробатика	Вправне лазіння, стрибки в довжину й висоту	Викрити себе, опинитися в небезпеці, поламати щось
Вивести з ладу	Вимкнення механізмів, знешкодження пасток	Витратити ресурси, поламати щось, привернути небажану увагу
Зламати замок	Відчинити замкнені двері, скриню тощо	Викрити себе, опинитися в небезпеці, поламати щось
Обчистити кишені	Непомітно поцупити щось із кишені	Залишити доказ, згаяти час, невтішний результат
Підробити	Імітація, копіювання, фальшування	Залишити доказ, згаяти час, невтішний результат
Підступний удар	Убивство, заборонений прийом, підступний напад, удар у спину	Залишити доказ, опинитися в небезпеці, привернути небажану увагу
Скрадатися	Непомітно прослизнути або вибратися	Опинитися в небезпеці, поламати щось, привернути небажану увагу
Спритність рук	Підкинути, підмінити, скинути щось, подати знак	Залишити доказ, невтішний результат, привернути небажану увагу
Сховатися	Залишатися у сховку, зникнути з поля зору	Витратити ресурси, залишити доказ, згаяти час

Опис ризиків

Викрити себе

Вас відразу помічає випадковий свідок.

Витратити ресурси

Використати припаси. Позначте 1 видатки або 1 зношення (на вибір ігромайстра).

Залишити доказ

Лишити після себе доказ, який пізніше призведе до розслідування проти вас або відплати вашим союзникам.

Згаяти час

Витратити забагато часу, через що обставини якось значуще змінюються.

Невтішний результат

Постати перед важким вибором щодо того, що саме ви хочете, або просто здобути не все.

Опинитися в небезпеці

Скористатися нагодою діяти й втрапити в небезпечнішу ситуацію.

Поломати щось

Поломати щось, що носите із собою, або щось з оточення. Ймовірно, позначте 1 зношення.

Привернути небажану увагу

Ворожі свідки з'являються там, де раніше всім було байдуже, що відбувається, або ви привертаєте увагу без викриття себе.

Зрозуміти когось

Коли ви намагаєтеся зрозуміти когось, виконуйте кидок на шарм. На 10+ відкладіть 3 успіхи. На 7–9 відкладіть 1 успіх. Під час взаємодії з персонажем можете витратити відкладені успіхи, щоби поставити запитання гравцю (1 успіх — 1 запитання):

- Чи правду говорить твій персонаж?
- Що насправді відчуває твій персонаж?
- Які наміри в твого персонажа?
- Що твоєму персонажу потрібно від мого?
- Як я можу вмовити твого персонажа на _____?

Цей хід не відразу дає результат — ви відкладаєте кілька успіхів, які можете витратити під час розмови, щоб поставити запитання.

Коли ви ставите запитання іншому персонажу, він відповідає чесно: гравці відповідають за своїх бурлак, а ігромайстер — за НПів. Ставлячи запитання «Як я можу вмовити твого персонажа на _____?», ви можете заповнити пропуск як завгодно. Також ви можете отримати відповідь «Тут нічого неможливо зробити», якщо це правда.

Переконати НППа

Коли ви переконуєте НППа обіцянками чи погрозами, виконуйте кидок на шарм. На 10+ НПП дивиться на речі з вашої позиції за умови, що ви дали йому вагомий мотив або належний хабар. На 7–9 НПП вагається: ігромайстер скаже, що потрібно зробити для його переконання.

Використовуйте цей хід, коли намагаєтеся підштовхнути когось виконати потрібну вам дію на підставі ваших слів. Якщо ви погрожуєте або наводите вагомий аргумент НППу, цей хід — те, що треба. Але він працює тільки на НПів — цей хід марний проти інших бурлак.

«Вагомий мотив чи належний хабар» залежать від персонажа, ситуації та рішення ігромайстра. Це означає, що на 7–9 вимоги вищі — ігромайстер скаже вам, що ще потрібно зробити.

Розібратись у напруженій ситуації

Коли ви розбираєтеся в напруженій ситуації, виконуйте кидок на хитрість. На 7–9 ви маєте 1 запитання. На 10+ маєте 3 запитання. Отримайте +1 до ходів, які ви виконуєте відповідно до отриманих відповідей.

- Як мені найкраще вибратися / оцінити / розв'язати ситуацію?
- Хто або що є найбільшою загрозою?
- Хто або що найбільш вразливий?
- Чого я повинен остерігатися?
- Хто тут головний?

Цей хід полягає в тому, щоб оглянути територію навколо й зрозуміти, що відбувається. Можна розібратися лише в напруженій ситуації. Тож якщо у вас достатньо часу на обшук кімнати, не потрібно виконувати цей хід — ви просто обшукуєте кімнату. Чи виконуєте ви ходи «відповідно до відповідей», загалом вирішує ігромайстер, але зазвичай це слід тлумачити досить вільно. Поки ваші дії спираються на здобуту інформацію, ви, ймовірно, повинні мати бонус +1 до ходів. Це триває, поки ситуація не зміниться настільки, що інформація втратить цінність.

Ошукати НІПа

Коли ви ошукуюте НІПа задля отримання бажаного, виконуйте кидок на хитрість. У разі успіху НІП кляче на наживку й робить те, що ви хочете. На 7–9 ситуація розвивається одним із трьох шляхів (на розсуд ІМ):

- НІП вагається; ви розхитуєте його впевненість або послаблюєте його моральний дух;
- НІП розгублюється; ви здобуваєте критичну можливість;
- НІП реагує надмірно; отримайте +1 до ходів проти цього НІПа.

На відміну від **переконання НІПа**, ошукання ґрунтуються на обмані й маніпуляціях. **Ошукання НІПа** — це не про схиляння його за допомогою аргументів чи тиску; ви робите або кажете що завгодно, щоб змусити його діяти так, як вигідно вам. Цей хід **працює тільки на НІПів**.

За успіху (7 або більше) НІП так чи інакше ошуканий... Щоправда на 7–9 він не повинен робити те, на що ви розраховуєте. Натомість він може завагатися, розгубитися чи надмірно реагувати (на розсуд ігромайстра).

Моральна шкода — особливий вид шкоди лише для НІПів. Це наближає їх до підкорення або втечі. Якщо НІП вагається, ігромайстру слід розглянути можливість завдати йому моральної шкоди. Ви дізнаєтеся більше про моральну шкоду пізніше (див. с. 13).

Довіритися долі

Коли ви довіряєтеся долі, аби подолати неприємності, виконуйте кидок на талан. У разі успіху вам заледве вдається задумане або ви в останню мить уникаєте небезпеки — ігромайстер скаже, чого це вам коштувало. На 10+ доля сприяє сміливим: ваше хизування також надає вам швидкоплинну можливість.

Цей хід — запасне універсальне рішення. Завжди використовуйте більш придатний хід (якщо він існує), але коли бурлака робить щось небезпечно, ризиковане, складне чи загрозливе, а жоден інший хід не пасує ситуації, він, певно, мусить **довіритися долі**.

Пам'ятайте, що навіть успіх (будь-який результат 7+) усе ще має ціну. **Довірятися долі** ризиковано, і це майже завжди чогось вартує: чи то впущеного предмета, чи то виснаження. Вирази «заледве вдається задумане» чи «в останню мить уникаєте небезпеки» означають, що ви робите щось не особливо витончено чи вміло — ви досягаєте успіху на межі або ризикуєте своїм життям.

«Швидкоплинна можливість» — це короточасний шанс бурлаки вхопити удачу за хвіст, спробувати щось особливо небезпечно за потенційно велику винагороду.

Розтрощити щось

Коли ви щось **трощите**, виконуйте кидок на міць. У разі успіху предмет має серйозні несправності, його не можна використувати знову, не полагодивши. На 7–9 ви дієте неточно й небезпечно; ви завдаєте супутніх ушкоджень, привертаєте увагу чи опиняєтеся в невигідній позиції (на вибір ігромайстра).

Розтрощити щось — це хід для вибивання дверей, руйнування обладнання тощо. Аби хід спрацював, у вас мають бути хоча б теоретичні шанси **розтрощити цільовий предмет** — мишеня-бурлака з kindжалом не може розтрощити вітряк. А от мишеня-бурлака із тараном, напевно, зможе.

Типово **трошіння чогось** вимагає грубої сили. Наприклад, обережно «знищити» уже бачений пристрій, перерізавши потрібний шнур — це **застосування хвацького вміння** або **довіряння долі** (якщо ви не маєте для цього особливого ходу).

Допомогти чи завадити

Коли ви допомагаєте або заважаєте іншому бурлаці, позначайте 1 виснаження, щоб додати 1 до його кидка або відняти 2 від нього (після кидка). Позначайте 1 виснаження знову, щоб вибрати одне з двох:

- приховати свою допомогу чи втручання;
- створити можливість або перешкоду.

Для **допомоги** або **завади** бурлака повинен мати можливість вжити відповідних заходів у конкретних обставинах. Кілька бурлак можуть **допомагати** або **заважати** одному й тому ж кидку за умови, що кожен з них позначає виснаження.

Якщо бурлака створює можливість або перешкоду ходом **допомоги чи завади**, він може створити щось більш довготривале на основі своїх дій. Але це тільки можливість допомоги, а не гарантія успіху.

Залучити персонажа гравця

Коли ви залучаєте іншого персонажа до своєї ініціативи, він знімає 1 позначку виснаження, якщо пристає на вашу пропозицію. Ви можете виконати цей хід лише один раз за ігрову сесію.

Залучити персонажа гравця — це найкращий спосіб втягнути інших бурлак у свої плани. Кожен персонаж гравця може звернутися до іншого персонажа лише один раз за сесію, погоджуються вони чи ні! Якщо інший персонаж не згоден на пропозицію, він показує, що нізащо на це не пристане — тож настав час шукати інший шлях.



Збройні ходи

Усі бурлаки можуть **вдарити зблизька**, **зчепитися з ворогом** і **націлитися на когось**, якщо мають зброю з потрібною дальністю. Для використання особливого збройного ходу необхідно мати збройову навичку та зброю з відповідною міткою і дальністю. (Для імпровізування зброї та спантеличення потрібні лише придатні для використання матеріали.) Типово неозброєні бурлаки завдають 1 виснаження. Озброєні бурлаки завдають 1 поранення.

Вдарити зблизька

Коли ви **вдаряєте ворога зблизька на малій дальності** або **впритул**, виконуйте кидок на міць. У разі успіху ви завдаєте одне одному шкоди. На 10+ виберіть 3 результати; на 7–9 виберіть 1:

- завдати серйозної (+1) шкоди;
- зазнати невеликої (–1) шкоди;
- змінити свою дальність на один крок;
- вразити, ошелешити чи налякати свого ворога.

Зчепитися з ворогом

Коли ви **зчепилися з ворогом впритул**, виконуйте кидок на міць. У разі успіху ви разом із суперником вибираєте свої результати одночасно. Продовжуйте вибирати, поки хтось із вас не відступить, не знепритомніє чи не помре. На 10+ ви першим вибираєте 1 результат, після чого вибиратимете разом із суперником одночасно:

- ви **вдаряєте швидко** і завдаєте поранення;
- ви **знесилюєте суперника**, він позначає виснаження;
- ви **вважаєте слабе місце**: позначте 1 виснаження, щоб завдати 2 поранень;
- ви **відступаєте** й змінюєте дальність на малу.

Націлитися на когось

Коли ви **націлюєтеся на вразливого ворога на великій дальності**, виконуйте кидок на вправність. У разі успіху ви завдаєте поранення. На 10+ ви можете ще раз завдати удару, перш ніж ворог сховається (додаткове поранення), або приховати свою позицію (на ваш вибір).

Брутальний удар **ОСОБЛИВИЙ ХІД**

Коли ви **впритул чи з малої дальності брутально б'єте супротивника у вразливе місце**, позначайте 1 виснаження й виконуйте кидок на міць. У разі успіху ворог зазнає серйозної (+1) шкоди й не може замість цього позначити зношення на своїх обладунках. На 10+ ви уникаєте удару у відповідь. На 7–9 ворог контратакує.

Гатити **ОСОБЛИВИЙ ХІД**

Коли ви **гатите броньованих ворогів на малій дальності**, позначайте 1 виснаження й виконуйте кидок на міць. У разі успіху ви пробиваєте їхній захист й обладунки — завдайте 3 зношення. На 7–9 ви перевищуєте можливості зброї або свої — позначте 1 зношення або опиніться в не вигідній позиції (на ваш вибір).

Зухвалий постріл **ОСОБЛИВИЙ ХІД**

Коли ви **виконуєте зухвалий постріл** для здобуття ситуативної переваги на будь-якій дальності, позначайте 1 зношення й виконуйте кидок на вправність. На 7–9 виберіть 2 результати, на 10+ виберіть 3:

- ваш постріл влучає в будь-яку вибрану вами ціль у межах дальності, навіть за заслоною чи сховану (завдаючи поранення чи зношення, якщо доречно);
- ваш постріл вражає ще й другу доступну ціль на ваш вибір;
- ваш постріл розтинає, ламає або перекидає щось на ваш вибір;
- ваш постріл відволікає ворога й відкриває можливість.

Імпровізувати зброю **ОСОБЛИВИЙ ХІД**

Коли ви **створюєте зброю з підручних матеріалів**, виконуйте кидок на хитрість. У разі успіху ви створюєте зброю — ігромайстер скаже вам її мітку дальності та принаймні одну мітку переваг на основі використаних матеріалів. На 7–9 зброя також має мітку недоліків.

Налетіти на ворогів **ОСОБЛИВИЙ ХІД**

Коли ви **налітаєте на групу ворогів у ближньому бою**, позначайте виснаження та виконуйте кидок на міць. У разі успіху ви з ворогами завдаєте одне одному шкоди. На 10+ виберіть 2 результати, на 7–9 виберіть 1:

- ви викриваєте їх — завдайте 2 шкоди моральному духу;
- ви збентежуєте й розбалансовуєте ворогів — завдайте 2 виснаження;
- ви якнайкраще уникаєте ворожих влучань — ви зазнаєте незначної (–1) шкоди;
- ви провокуєте ворогів діяти один проти одного — знову позначайте 1 виснаження, а вороги завдають шкоди самі собі.

Париувати **ОСОБЛИВИЙ ХІД**

Коли ви **намагаєтеся париувати ворожі атаки з малої дальності**, позначайте 1 виснаження та виконуйте кидок на вправність. У разі успіху ви відволікаєте їхню увагу. На 10+ маєте всі 3 результати, на 7–9 виберіть 1:

- ви завдаєте моральної шкоди або виснаження (на вибір ігромайстра);
- ви роззброюєте суперника — він впускає зброю, але вона досяжна;
- ви не зазнаєте жодної шкоди.

Роззброїти **ОСОБЛИВИЙ ХІД**

Коли ви **намагаєтеся влучити у зброю ворога на малій дальності**, виконуйте кидок на вправність. У разі успіху ворог повинен позначити 2 виснаження або втратити зброю — вона поза межами досяжності. На 10+ ворог позначає 3 виснаження замість 2.

Спантиличити **ОСОБЛИВИЙ ХІД**

Коли ви **робите щось, щоб спантиличити ворога на малій дальності або впритул**, виконуйте кидок на вправність. У разі успіху спантиличення вдалося: ворог на певний час втрачає зір, слух чи орієнтацію в просторі, а ви здобуваєте можливість. На 10+ ворогу потрібен деякий час, щоб зорієнтуватися й відновити чуття, перш ніж він зможе чітко діяти. На 7–9 ваша перевага триває лише кілька миттєвостей.

Стримати ворогів **ОСОБЛИВИЙ ХІД**

Коли ви **стримуєте групу ворогів на великій дальності**, позначайте зношення й виконуйте кидок на хитрість. На 10+ маєте обидва результати, на 7–9 виберіть 1:

- завдайте 2 моральної шкоди;
- ворог пришиплений або заблокований.

Швидкий постріл **ОСОБЛИВИЙ ХІД**

Коли ви **виконуєте швидкий постріл у ворога на малій дальності**, виконуйте кидок на талан. У разі успіху ви завдаєте поранення. На 7–9 виберіть 1 результат, на 10+ виберіть 2:

- ви не позначаєте зношення;
- ви не позначаєте виснаження;
- ви швидко рухаєтесь і змінюєте свою позицію (і, якщо бажаєте, дальність);
- ви тримаєте дистанцію з ціллю — ціль не рухається.



Репутаційні ходи

Кожен бурлака має репутацію в Лісовому Краї. На початку кампанії в НРГ «**Коріння**» вони мають певну репутацію, але загалом маловідомі. Однак що більше вони беруть участь у подіях війни, то більше зростатиме їхня репутація, хороша чи погана. Фракції та звичайні мешканці Краю складатимуть дедалі міцніше враження про кожного окремого бурлаку. Для відображення цього НРГ «**Коріння**» використовує систему репутації та ходів.

Почнемо з термінології. «Пошана» відображає позитивні чутки про вас, а «Лиха слава» — негативні. Ваша репутація — це фактична оцінка, яку ви маєте в межах окремої фракції, і вона відображає узагальнені думки та знання про вас.

Кожен персонаж гравця відстежує власну репутацію окремо й веде власну шкалу репутації для кожної фракції незалежно від інших. У ситуаціях, де має значення репутація кількох персонажів, додайте їх (максимум +4, мінімум -3).

Основна книга НРГ «**Коріння**» містить більше репутаційних ходів, які можна використовувати з надзвичайно високою чи низькою репутацією.

Позначити пошану

Коли ви **позначаєте пошану**, робіть позначку з позитивного (правого) боку від 0 на шкалі відповідної фракції.

Коли ви зробите достатньо позначок, щоб досягти (не пройти, а саме досягти) наступного необмеженого додатного числа на шкалі, ваша репутація в цій фракції зростає! Зніміть усі позначки пошани на шкалі й обведіть наступне найвище число від вашої поточної репутації.

Якщо ви мали репутацію -2 і зробили 5 позначок пошани, обведіть -1; якщо ви мали репутацію 0 і зробили те саме, обведіть +1. Зауважте, що вам потрібно зробити 5 позначок, щоби перейти від -3 до -2, від -2 до -1, від -1 до 0 чи від 0 до +1. Однак вам потрібно зробити 10 позначок, щоби перейти від +1 до +2, і 15 позначок, щоби перейти від +2 до +3.

Позначити лиху славу

Коли ви **позначаєте лиху славу**, робіть позначку з негативного (лівого) боку від 0 на шкалі відповідної фракції.

Коли ви зробите достатньо позначок, щоб досягти (не пройти, а саме досягти) наступного необмеженого від'ємного числа на шкалі, ваша репутація в цій фракції падає. Зніміть усі позначки лихої слави на шкалі й обведіть наступне найменше число від вашої поточної репутації.

Якщо ви мали репутацію +2 та зробили 3 позначки, обведіть +1; якщо ви мали репутацію 0 і зробили те саме, обведіть -1. Зауважте, що вам потрібно зробити 3 позначки, щоби перейти від +3 до +2, від +2 до +1, від +1 до 0 чи від 0 до -1, але треба зробити 6 позначок, щоби перейти від -1 до -2, і 9 позначок, щоби перейти від -2 до -3.

Попросити про послугу

Коли ви **просите про прийнятну послугу** на основі своєї репутації, виконуйте кидок на репутацію у відповідній фракції. У разі успіху фракція дає вам бажане. На 7-9 це коштує трохи вашої репутації — зніміть 1 позначку пошани або позначте лиху славу (на ваш вибір). У разі провалу фракція відмовляється й віднині ставитиметься до вас із підозрою — позначте лиху славу.

Зустріти когось визначного

Коли ви **вперше зустрічаєте когось визначного**, виконуйте кидок на репутацію відповідної фракції. У разі успіху вам добре відома репутація істоти (якщо така є), а їй — ваша (якщо така є). На 7-9 виберіть 1 результат, на 10+ маєте обидва:

- ви чули плітки — спитайте про них, і як відповідь ігромайстер перекаже вам одну з них;
- істота чула щось хороше про вас — збережіть +1 до моменту, коли вперше спробуєте скористатися зв'язком з істотою чи її фракцією.

У разі провалу ви знаєте про істоту тільки базові речі, тоді як вона чула про вас і ваші вчинки (справжні чи вигадані) — готуйтеся до значних ускладнень.



Шкали шкоди

Кожен бурлака має 3 шкали шкоди, кожна містить принаймні 4 клітинки для відстеження стресу, пошкоджень і ресурсів. Там же є шкали для відстеження міцності спорядження, а НППи мають власну особливу шкалу шкоди, яка відображає їхній моральний дух.

Якщо персонаж повинен, але не може зробити позначку на певній шкалі, він не здатний діяти певним способом або навіть повністю вибуває з гри. Неможливість зробити потрібну позначку для спорядження означає, що цей предмет виходить з ладу. Якщо на певній шкалі немає порожньої клітинки, персонаж не може вибирати результат свого ходу, який вимагає позначки на цій шкалі.

Виснаження

На шкалі виснаження можна відстежувати енергію, волю та сили персонажа. Що більше позначок зроблено, то втомленіший персонаж. Якщо персонаж повинен позначити виснаження й не може цього зробити, він непритомний або в інший спосіб повністю покладається на ласку присутніх. Виснаження знімають по одній позначці за ніч належного відпочинку. Якщо персонаж отримує відпочинок і догляд, то може зняти всі позначки. Також якщо персонаж виконує умову своєї натури, він відразу знімає всі позначки виснаження.

Поранення

На шкалі поранень можна відстежувати фізичне здоров'я персонажа. Що більше позначок зроблено, то більш травмований, поранений і побитий персонаж. Якщо персонаж повинен позначити поранення й не може цього зробити, він при смерті. Він, вірогідно, непритомний або в інший спосіб втрачає дієздатність і загине без медичної допомоги. Поранення знімають, коли персонаж отримує медичну допомогу або внаслідок відпочинку впродовж тривалого часу.

Видатки

На шкалі видатків можна відстежувати запаси ресурсів і різноманітного дрібного спорядження персонажа. Що більше позначок зроблено, то менше ресурсів легко- й швидкодоступних для вашого персонажа. Це те саме, що його торбинки й кишені спорожніли. Якщо персонаж повинен позначити видатки й не може цього зробити, його припаси вичерпано, але він не зазнає жодних інших наслідків. Шкалу видатків очищують, коли персонаж поповнює запаси — наприклад, коли хтось платить йому ресурсами, він проводить час у пошуках їжі в лісі або краде різноманітні товари та їжу з чийсь комори.

Зношення

Шкала зношення є в кожній окремій частини спорядження бурлаки. Коли спорядження зазнає пошкоджень, персонаж позначає зношення. Якщо персонаж повинен позначити зношення, але не може цього зробити, це спорядження виходить з ладу. Якщо предмет спорядження тільки пошкоджено, його можна полагодити, хоча це часто потребуватиме експертної допомоги від коваля чи бляхаря. Докладніше про лагодження див. на с. 14.

НППи мають шкалу зношення, що працює як загальна шкала їхнього майна й ресурсів. Якщо НППи повинні позначити зношення, але не можуть цього зробити, то ламається важливий предмет їхнього спорядження (зброя, броня тощо).

Моральний дух

Шкалу морального духу використовують лише НППи. На ній можна відстежувати волю персонажа й готовність діяти в небезпечній чи загрозливій ситуації. Що більше позначок зроблено, то ближчий персонаж до морального зламу й утечі. Якщо персонаж повинен позначити шкоду моральному духу, але не може цього зробити, персонаж зазнає морального зламу. Він або складає зброю, ймовірно, плазуючи й благаючи про милосердя, або кидається навтьоки.



Спорядження та скарби

У цій книзі кожен готовий персонаж починає з певним визначеним спорядженням. Кожен предмет спорядження має кілька міток переваг чи недоліків, можливо, мітку збройової навички та власну шкалу зношення. Коли вам треба позначити зношення на шкалі певного предмета, але вільних комірок уже немає — це спорядження остаточно виходить з ладу. Ви використовуєте його востаннє, і предмет уже не підлягає відновленню.

Коли бурлаці потрібна частина загального спорядження — мотузка, факел, компас, — він може позначити видатки, щоб дістати бажане зі своїх торбин і кишень. Це стосується також грошей і медичних припасів. Таке спорядження коштує в середньому одиницю видатків (або одиницю вартості) для сплати за зняття 1 поранення досвідченим цілителем або для отримання достатніх припасів, щоб належно навчений бурлака міг здійснити таке зцілення.

Важлива заувага щодо броні: коли ви носите броню, ви можете позначити 1 зношення броні замість 1 поранення собі. Так можна знехтувати кількома пораненнями водночас. Ви можете зробити це, тільки якщо броня, яку ви носите, справді здатна захищати від поранень. Наприклад, шкіряна броня не матиме великої користі, якщо ви впадете зі стіни замку. Останнє слово щодо користі від броні в конкретній ситуації завжди за ігромайстром.

Коли бурлака хоче полагодити своє спорядження, йому потрібен здібний ремісник чи коваль, а також доведеться віддати кілька одиниць вартості за ремонт. Лагодження кожної позначеної комірки вимагає закреслити одиницю вартості, що еквівалентно одиниці видатків. Однак якщо предмет виведено з ладу, його доведеться повністю замінити — лагодити тут нічого.

Коли бурлаки мають необмежений доступ до припасів — скажімо, можуть вибрати щось із королівської зброярні, — вони знімають усі позначки зі шкали видатків, адже поповнюють запаси.

Скарби

Багато бурлак зосереджуються на наповненні своїх кишень важко здобутою монетою. Беруться вони за роботу для багатого муркізатського шляхтича чи грабують стародавні руїни, їхня мета залишається незмінною — вони завжди шукають скарби.

У Лісовому Краї немає єдиної валюти, тому мешканці звикли до бартеру та торгівлі товарами.

У грі ця економіка працює кількома способами. По-перше, матеріальну цінність предмета вимірюють «Вартістю»: вартість 1, вартість 2, вартість 3 тощо. Кожна позначка видатків відповідає одиниці вартості. Шкала видатків включає об'єкти й предмети певної вартості, тож бурлака може позначати видатки, щоб «оплачувати» нові предмети та послуги.

Кожна частина важливого спорядження має вартість, яку визначає сума таких показників:

- (додати) кількість комірок для зношення;
- (додати) кількість міток збройових навичок;
- (додати) кількість міток-переваг і додаткових дальностей;
- (відняти) кількість міток-недоліків.

Тож добре викутий меч із 3 комірками для зношення, 1 міткою збройової навички, зі своєю звичайною дальністю й однією міткою-перевагою має вартість 5.

По-друге, на цій же шкалі розміщені скарби чи мішки з монетами або іншими предметами, що мають тільки вартість, але не практичну цінність. У Лісовому Краї таких речей небагато — мешканці ведуть переважно практичний спосіб життя. Але іноді бурлака знаходить такий скарб у руїнах або муркізатський барон платить йому мішком грошей.

Мішок із монетами чи подібна готівка представлені як спорядження з комірками для зношення, кількість яких дорівнює вартості цього спорядження. Бурлаки можуть робити по одній позначці за раз на шкалі зношення такого предмета, коли купують товари чи послуги на свій вибір. Наприклад, зробивши одну таку позначку, можна купити товар в магазині або полагодити предмет (і зняти із цього предмета позначку зношення).

Скарб, який є цілісним предметом, слід вважати «спорядженням» зі своїми комірками на шкалі зношення (кількість комірок дорівнює вартості цього скарбу). Наприклад, прекрасний золотий скіпетр може коштувати 7 позначок зношення.

На відміну від мішка з монетами, ви не можете просто позначити кілька клітинок зношення на цьому скіпетрі для купівлі чогось. Цілісний предмет не можна розділити — це обмін типу «все або нічого». Вам доведеться віддати цілий предмет, тож переконайтеся, що отримаєте натомість щось дійсно вартісне!

Переобтяження

Зрештою, бурлаки не можуть носити нескінченну кількість речей. Кожен суттєвий предмет спорядження займає одиницю ноші. Деякі особливо великі предмети можуть займати 2 одиниці ноші. Бурлака може без переобтяження нести сукупну ношу, що дорівнює 4 + міць. Понад це бурлака стає **переобтяженим**. Окрім відповідних ходів ігромайстра й розвитку історії, переобтяжені бурлаки повинні позначати 1 виснаження після мандрівок на довгі дистанції. Абсолютний максимум того, що можливо фізично нести, — це подвоєне значення переобтяження.

Купівля та продаж

Коли бурлака щось купує чи продає, це не завжди проста, рутинна справа, порівняння вартості. Мешканець по той бік угоди — теж особистість! Якщо йому не подобається бурлака, він не довіряє представникам виду бурлаки або ж не бачить сенсу в золоті... то буде торгуватися, вагатися або навіть відмовитися від угоди.

Ігромайстер вирішує, як реагують мешканці-НПІ та відповідають на угоди, але повинен керуватися поточною ситуацією. Якщо бурлака хоче щось купити на врятованій ним галявині, серед мешканців якої він має високу репутацію, угода може бути дуже простою! Але на ворожій галявині він, можливо, не вторгує і снігу взимку.

Зміни в персонажах

Протягом гри бурлаки будуть змінюватися й рости. Вони здобуватимуть пошану в одних фракціях і лиху славу в інших. Вони ставатимуть більш навченими і здібними, адже й проблеми виникатимуть дедалі складніші.

Щоб відобразити ці зміни, бурлаки можуть розвиватися, виконуючи умови своїх мотивів. Також вони можуть оновлювати свої натуру, мотиви та зв'язки.

У повній НРГ «Коріння» для ваших персонажів є кілька шляхів постійного розвитку та змін для довготривалих кампаній. У цій книзі ви знайдете спрощену систему розвитку.

Розвиток

Бурлаки розвиваються, дотримуючись своїх мотивів. Кожен мотив містить умову, виконання якої сприятиме розвитку бурлаки. Зрештою, саме ігромайстер вирішує, чи виконав бурлака умову свого мотиву. Але й гравці повинні звертати увагу ігромайстра, коли вважають, що виконали цю умову.

Коли ви розвиваєтеся завдяки мотиву, вибирайте один з варіантів, наведених на с. 32–33. Це пропозиції для готових персонажів цієї книги й Бертрамової Бухти — вони суттєво прискорять гру й процес вибору. Якщо вам потрібен ширший вибір, ви можете розглянути наведені далі варіанти. Але ми наполегливо рекомендуємо скористатися пропозиціями на с. 32–33, щоб гра йшла швидко й легко.

Ось ще кілька доступних варіантів розвитку:

- додайте +1 до характеристики (макс. +2);
- виберіть новий хід зі свого шаблону персонажа (макс. 5 ходів із вашого шаблону разом із початковими ходами);
- виберіть новий хід із іншого шаблону персонажа (макс. 2 ходи з іншого шаблону);
- виберіть до двох нових збройових навичок (макс. 7 загалом);
- виберіть до двох нових хвацьких умінь (макс. 6 загалом).

Важлива заувага: за кожен мотив можна розвинути тільки раз за ігрову сесію. Тож навіть якщо ви вважаєте, що виконали умову того самого мотиву кілька разів за сесію, розвиток буде лише один. Однак за виконання вимог обох мотивів можливо розвинути двічі за ігрову сесію.

Довідка ігромайстра

Завдання

- Зобразіть Лісовий Край великим, живим і справжнім.
- Зробіть життя бурлак пригодницьким і важливим.
- Грайте, аби дізнатися, що відбудеться далі.

Принципи

- Описуйте світ, як живу картину.
- Звертайтеся до персонажів, а не до гравців.
- Будьте фанатом бурлак.
- Виконуйте ходи, але плутайте сліди.
- Іноді відмовляйтеся приймати рішення.
- Зробіть присутність і вплив фракцій постійно відчутними.
- Наділяйте мешканців мотивами й страхами.
- Слідкуйте за наслідками кожної великої дії.
- Використовуйте репутацію та статус бурлак.
- Додавайте загрози до безпечних на перший погляд місць.

Ходи

- Завдайте поранень, виснаження, зношення, видатків чи шкоди моральному духу (як визначено).
- Розкрийте небажану правду.
- Вказуйте на ознаки потенційної загрози.
- Ув'язніть когось.
- Поставте когось у кут.
- Зірвіть чиїсь плани та задуми.
- Запропонуйте комусь піти на угоду заради досягнення мети.
- Покажіть, що про них думає фракція.
- Оберніть їхній хід проти них.
- Використайте негативну сторону їхньої передісторії, репутації чи спорядження.
- Після кожного їхнього ходу запитуйте «Що ви робите далі?»

Якщо гравці застрягли...

Запропонуйте пряник або батіг.

Вони — бурлаки, тож є високий шанс, що вони вхопляться за можливість отримати прибуток, помсту чи щось інше відповідно до своїх мотивів. Крім того, багато мешканців не довіряє бурлакам, і ніж біля горла — це теж хороша мотивація діяти.

Покажіть ікла фракції.

Кожна фракція у грі може бути загрозливою — навіть прості мешканці, якщо захочуть. Коли вишкірені ікла, щось починає відбуватися, тож не ховайте їх постійно!

Полюйте на їхню репутацію.

Якщо вони хочуть виглядати хорошими героями — погрожуйте їм можливою лихою славою. Якщо вони не проти бути злочинцями — пригрозіть їм кимось, хто на них рівняється.

НІПи й шкода

Створення НІПів

Коли ви створюєте нового НІПа, дайте йому ім'я, вид, опис, заняття й мотив.

Коли НІП вступає у справжню бійку або повинен позначити шкоду, наділіть його атаками та/або шкалами шкоди.

Наділіть НІПа шкалами поранень, виснаження, зношення та моральної шкоди (1–5 комірок у кожній шкалі для одного персонажа).

Виберіть для НІПа зброю з дальністю (впритул, мала, велика) і кількістю шкоди, якої вона завдає (принаймні 1 поранення або виснаження, можна й більше). Смертоносна зброя завдає більше поранень, хитра або виснажлива — більше виснаження, громіздка або ударна зброя завдає більшого зношення.

Групи НІПів можна розглядати як загони.

- **5–10 звичайних мешканців** — це малий загін: 3 комірки у кожній шкалі, завдає ×2 звичайної шкоди;
- **10–20 звичайних мешканців** — це середній загін: 5 комірок у кожній шкалі шкоди, завдає ×3 звичайної шкоди;
- **20+ звичайних мешканців** — це великий загін: 7 комірок у кожній шкалі шкоди, завдає ×4 звичайної шкоди.

Імена

Альвені • Альвід • Аммері • Андерс • Беа • Біллі • Брейден
Буфорд • Ванда • Веннік • Венс • Веттлкресс • Вікем • Віттора
Вост • Вудліф • Гаверд • Гарпер • Генні • Гіннік • Голден • Грета
Густав • Д'юлі • Джеклі • Джемма • Джеспер • Джінкс • Доніл
Доуна • Дуган • Евард • Еймі • Елвін • Еліс • Еллейн • Еммі
Ейтс • Закрія • Зандер • Зара • Зейн • Зілі • Зім • Зоїк • Зола
Ігрін • Ілсо • Інда • Ірвен • Йоганн • Йоленда • Йоттерія
Каган • Квей • Квентін • Квілл • Квінелла • Кейлі • Кіра • Клоук
Коннор • Констанс • Лейна • Ліндін • Локлер • Лонгтуз
Масгуд • Мерті • Мінт • Монка • Найджел • Нен • Ніл • Номі
Окслі • Олаґа • Омін • Оррі • Патті • Пінтін • Прюїт • Ріс
Родія • Рорік • Роуз • Сарра • Селвін • Сіндер • Сорін • Стейсі
Таммора • Тікфур • Тімбер • Тондрік • Урма • Фланнера • Фог
Фона • Фостер • Фрінк • Цесспір • Юен • Ясмін

Види

білка • бобер • борсук • видра • вовк • єнот • кіт • кролик • лис • миша • опосум • сизойка • сова • яструб • ящірка

Мотиви

помститися • збагатитися • убезпечити сім'ю • убезпечити дім • здобути владу • досліджувати • побудувати щось величне • протистояти загарбникам • захищати слабких • знищити ворога • вести війну, щоб довести свою гідність • похитнути чиюсь владу • знайти спокій • служити вищій справі • втекти • домовитися про мирні рішення • вижити за будь-яку ціну • заслужити соціальний статус і становище • взяти під свій контроль • застосувати силу та владу над іншими • спустошити

Шкали шкоди НІПів

Ось кілька заздалегідь запланованих шкал, які ви можете використовувати для своїх НІПів залежно від того, ким і чим вони є.

1 ПОРАНЕННЯ, 1 ВИСНАЖЕННЯ, 1 ЗНОШЕННЯ, 1 МОРАЛЬНИЙ ДУХ
Досить типово для будь-якого звичайного мешканця. Пам'ятайте, що кілька мешканців у групі можуть додавати свої шкали, тому додайте +2 до цієї шкали для малої, +4 — для середньої або +6 — для великої групи.

3 ПОРАНЕННЯ, 2 ВИСНАЖЕННЯ, 3 ЗНОШЕННЯ, 2 МОРАЛЬНИЙ ДУХ
Хижак чи забіяка. Реальна загроза для будь-якого самотнього бурлаки й навіть для цілого гурту.

1 ПОРАНЕННЯ, 2 ВИСНАЖЕННЯ, 1 ВИДАТКИ, 3 МОРАЛЬНИЙ ДУХ
Лідер, а не боець. Радше даватиме вказівки, аніж битиметься сам.

2 ПОРАНЕННЯ, 2 ВИСНАЖЕННЯ, 3 ЗНОШЕННЯ, 3 МОРАЛЬНИЙ ДУХ
Лейтенант, відданий служінню чийсь справі.

5 ПОРАНЕНЬ, 5 ВИСНАЖЕННЯ, 2 ЗНОШЕННЯ, 4 МОРАЛЬНИЙ ДУХ
Ведмідь.

Атаки НІПів

Ось кілька можливих видів зброї й атак, які НІПи можуть використовувати проти бурлак:

- **Стандартне лезо:** 1 поранення.
- **Велике лезо або сокира, застосовані із силою:** 2 поранення.
- **Хитра зброя, як батіг:** 1 поранення, 1 виснаження.
- **Важка зброя, як величезний дворучний молот:** 1 поранення, 1 зношення.
- **У руках вмілого й хитрого бійця:** +1 виснаження.
- **У руках сильного й міцного бійця:** +1 поранення.
- **Намагається тільки пошкодити спорядження:** поранення в описі стають зношеннями, +1 зношення.

Завдання шкоди

Як ігромайстер, своїм ходом ви завдаєте шкоди, коли це пасує оповіді. Тобто якщо бурлака мав виснажливий день, ви повинні завдати йому виснаження (зазвичай 1 або 2). Якщо спорядження бурлаки пошкодилося, поки він тікав крізь вузький простір у стіні замку, ви можете завдати йому 1 або 2 зношення. Якщо бурлака стрибає з дерева з висоти 40 футів, ви можете сказати, що НАЙКРАЩИЙ сценарій після цього довірвання долі (результат 10+) — це позначити 1 поранення, тому що висота занадто велика.

Завдання шкоди — це не покарання і не батіг, щоб знеохочувати дії. Це спосіб залишатися вірним вигадці, зробити Лісовий Край справжнім, висвітлювати наслідки дій бурлак, враховуючи їхні вибори. Якщо бурлака може стрибнути з висоти 40 футів, не ризикуючи зазнати поранень, то гра втрачає свою драматичність.

Бертрамова Бухта



Як користуватися цією галявиною

Бертрамова Бухта — одна з галявин Лісового Краю, описана достатньо детально, щоб із нею було просто почати гру. Але вона не дає вам чіткої, прямолінійної пригоди для проведення. Пригоди в НРГ «**Коріння**» сповнені заплутаних, складних і вибухових ситуацій. Коли бурлаки стикаються з такими ситуаціями, обставини змінюються й набирають обертів. Тут не варто очікувати якогось певного шляху розвитку — слід розуміти поточні обставини, ролі всіх персонажів у грі й уявляти можливий розвиток подій як без втручання бурлак, так і у відповідь на будь-які конкретні дії.

Як ігромайстру цієї гри вам слід прочитати базовий опис галявини, проглянути конфлікти, описи НІПів та місцин. Не потрібно ретельно все запам'ятовувати — достатньо тримати в голові загальні деталі. Якщо певні складові менше цікавлять вас чи гравців, жодних проблем! Ви не мусите використовувати ці елементи тільки через те, що вони тут описані. Це не гамівна сорочка — це купа ідей, покликаних підтримати й надихнути бурлак на дослідження Бертрамової Бухти.

«**Перше враження**» — це опис того, що побачать бурлаки, коли опиняться на галявині. Це лиш низка початкових образів та описів для подальшого просування, спосіб «занурити» гравців у галявину.

Основний конфлікт галявини — це відома всім мешканцям велика проблема, очевидна майже відразу після прибуття на галявину. Це своєрідна «поточна подія». Будь-який НІП на галявині викладе бурлаці свій погляд на публічний конфлікт, і майже все, що відбувається на галявині, так чи інакше пов'язане з цим конфліктом.

Коли бурлаки приходять на галявину, якомога швидше продемонструйте основний конфлікт — його не можна пропустити в жодному разі.

Інші **конфлікти** галявини — це менші та більш конкретні суперечки в межах галявини, часто якимось пов'язані з основним конфліктом. Кожен із них менш очевидний мешканцям порівняно з основним конфліктом. Певні групи в межах галявини знатимуть про певні конфлікти, і будь-який мешканець, знайомий із конфліктом, імовірно, глибоко за нього переживає. Але інші групи або зовсім не знають про конфлікти, або неправильно їх розуміють і недооцінюють їхню значущість.

Бурлакам доведеться трохи порознюхувати про менші конфлікти — але щойно вони поговорять, наприклад, із кимось небайдужим, ви можете відкрити їм усю повноту суперечки чи проблеми. Суть у тому, щоб не ховати конфлікт від бурлак. Це необхідно для розуміння, які негаразди назрівають та от-от готові скипіти й спричинити серйозні проблеми.

Як для основного, так і для менших конфліктів опис «Розвиток подій» дає вам розуміння, що найімовірніше станеться, якщо бурлаки не з'являться в місті. Бурлаки тут — х-фактор, невідома складова в мішанині, що може перехилити шальки терезів у будь-якому конкретному питанні. Використовуйте секцію «Розвиток подій» як джерело ідей для того, що відбувається за кадром, і стратегій, використаних головними персонажами галявини. Але майте на увазі: усе змінюватиметься, якщо бурлаки взаємодітимуть із цими персонажами, впливатимуть на їхні плани, рятуватимуть життя тощо. Дайте бурлакам шанс відреагувати на ці події та плани, показавши їм відповідні наслідки.

Опис

Містечко Бертрамова Бухта стоїть навколо місця, де річка Альбердон впадає у Велике Озеро на сході. Містечко було логістичним вузлом Муркізату впродовж багатьох років і є ключовим елементом військової інфраструктури. Лісовий Альянс розуміє цінність цього регіону, тому постачає озброєння для місцевих повстанських сил і надає їм логістичні послуги.

Повстанці-пірати в кольорах Лісового Альянсу нападали на кораблі постачання Муркізату, мінували несподівані транспортні маршрути й загалом добряче каламутили воду. За підтримки таємничого героя-повстанця, Капітана Гороб'ятника, кількість цих нападів зросла, а місцевий військово-морський флот добряче постраждав від завданої шкоди.

Подорож озером на кораблі триває приблизно одну добу. Альтернативний небезпечний піший шлях населеними ведмедами лісами й зубцюватами скелями займе два тижні. А якщо йти в обхід — ще довше. Бертрамова Бухта — безцінний логістичний ресурс для всіх навколо.

Мешканці Бертрамової Бухти поколіннями плакали озеро як свою домівку й власність від народження. Дедалі ширше зазіхання Муркізату на їхні води переповнило чашу терпіння. Дехто готовий вжити заходів, щоб повернути територію під власний контроль. Муркізат постійно покращував якість життя в містечку й забезпечував стабільність. Однак ця стабільність давалася ціною підкорення й розуміння, що Бухта є частиною військових потреб Муркізату. Лісовий Альянс пропонує свободу й можливість вибрати для Бухти новий шлях. Щоправда, поточна стратегія Альянсу вимагає від місцевих мешканців жертв, на які мало хто погодиться, якщо знатиме всі деталі.

Перше враження

З палуби піратського корабля «Двічі Потонулий» видно, як удалини в світанкових променях вимальовується силует Бертрамової Бухти. З наближенням до причалу суміш запахів в'яленої риби, щойно розпалених багать і свіжопросмолених човнів огортає корабель.

У повноцінному світлі дня стають очевидними приголомшливі масштаби Великого Озера. Рибальські судна сповнюють гавань галасливою метушиною. Один великий бриг Муркізату, «Le Grande Tigre», мовчазно наглядає за всіма справами, поки його ремонтують. Блискучі діамантики світла танцюють на воді в найдаальших ділянках західного горизонту, де зазвичай можна вгадати обриси неблизького берега.

Щойно корабель пришвартовано, начальниця доку Дейзі Делавер сміливо піднімається трапом, щоб стягнути портовий збір і послухати свіжі плітки. На іншому боці пірсу в блискучих обладунках стоїть військова офіцерка, комендантка Муркізату Астрід Монтегю, і дає прочухана невеличкій групі військ. Вони оточені морем яскравих плакатів про розшук, розклеєних на кожній палі. На кожному плакаті абсурдно суворе обличчя зі шрамами, іклами й червоними очима, обрамлене грубим написом: «Капітан Гороб'ятник — розшукується живим чи мертвим».

Конфлікти

ОСНОВНИЙ КОНФЛІКТ

Зворотний відлік

Комендантка Муркізату Астрід Монтегю встановила постійну винагороду за захоплення будь-кого з місцевих піратів-повстанців Лісового Альянсу, які налітали на її війська минулі місяці. Вона приберігає найбільшу винагороду за найвідомішого з повстанців — Капітана Гороб'ятника. Монтегю впевнена, що поразка або полон Гороб'ятника зламає дух повстанців.

Монтегю навіть не здогадується, що справжньою лідеркою опозиції є визначна місцева мешканка Шафрана Доброакр. Вона відома Муркізату лиш як скарбнича міста й головна історикиня. Доброакр не вдовольниться нічим, окрім цілковитого розгрому й відступу армії Муркізату. Останніми тижнями під час зустрічей прибічників Лісового Альянсу вона багато говорила про необхідність «закинути це котам» і планувала бомбову атаку на фінансований Муркізатом місцевий шпиталь. Це той самий шпиталь, де сидить на карантині ціла рота моряків після виявлення в одного з них «каракатцевого грипу».

Бомба майже готова, але ніхто з прибічників Доброакр не хоче доставляти вибуховий пристрій, який, за поточним планом, треба сховати серед ящиків з ковдрами й постільною білизною. Близьке оточення Шафрани стурбоване кількістю цивільних, які можуть постраждати від вибуху. У шпиталі лікують усіх мешканців Бертрамової Бухти, тож серед жертв може бути безліч пацієнтів, персонал і навіть просто відвідувачі. Доброакр планує скористатися хаосом після вибуху й подальшою рятувальною операцією для повторної атаки на місці події, знищивши так більшість солдатів Муркізату, розміщених у Бертрамовій Бухті. Їй потрібна компетентна команда, щоб доставити бомбу, зарядити її й піти, не викликавши підозр.



На жаль, єдиний доброволець — Ейден Різка, гарячкувате мишеня-підліток, який хоче довести свою хоробрість. Ейден прибув до Бертрамової Бухти нещодавно, коли до нього дійшли чутки, що місцеві повстанці офіційно приєдналися до Лісового Альянсу. Його завзяття не запламоване мудрістю, і він відомий необачними рішеннями.

Астрід Монтегю отримала достовірну інформацію про неминучу атаку на форт. Точне місце нападу невідоме, але її радники одногослосно погодилися, що зброярня чи доки — найбільш імовірні цілі. Думку, що місцевий Альянс підірве шпиталь, навіть не розглядали. Астрід відчайдушно потребує конкретної інформації для запобігання атаки й придушення повстання.

Поки Монтегю марнує час на помилкові зачіпки, пошкодження її флоту від атак Альянсу та забагато військових у шпиталі суттєво обмежують її ресурси, і комендантка потребує допомоги. Поки Шафрана планує реальну шкоду, ті прибічники, які знають про план, переймаються його високою ціною. Вони не певні, що робити, тож деякі шукають альтернативу, яка не коштуватиме стількох життів, а інші паралізовані нерішучістю.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються в Бертрамовій Бухті, то атака на шпиталь відбудеться за планом, попри відсутність навчених вибухотехніків для активації бомби. Жаринка з Ейденової люльки в його тремтячих лапах непомітно впаде поміж ящиків. Унаслідок підпалу вибух у комірчині станеться передчасно й уб'є Ейдена, поранивши кількох випадкових нічних перехожих на вулиці та спричинивши в Бертрамовій Бухті жакхливу пожежу.

У відповідь на атаку Астрід Монтегю запровадить у Бертрамовій Бухті військовий стан і заборонить рибальство на Великому Озері. Будь-які цивільні судна, спіймані на порушенні заборони, затримуватимуть: самі човни — арештовуватимуть, а екіпажі — ув'язнюватимуть. Мешканці міста будуть змушені вдаватися до збиральництва в лісі або ж покластися на ринки Муркізату в пошуку припасів.



КОНФЛІКТ

Спіймати шпигуна

Метр Ешпіун Дюбуа, місцевий шпигун Астрід Монтегю, пишається тим, що має відповіді на запитання, які більшість навіть не ставить. Але зараз він застряг над власною таємницею, яку мусить розгадати. Оперативник Мішель Ламбер, який працював на Муркізат під глибоким прикриттям як матрос на рибальському човні й поступово проникав до місцевої організації Альянсу, зник безвісти!

Мішель пропустив обов'язковий контакт 2 ночі тому, не повернувся до своєї кімнати, і його ніхто не бачив. Дюбуа підозрює, що агента схопили повстанці, і хоче його врятувати, якщо це можливо. Він радо заплатить за це монетою, інформацією чи послугою.

Шафрана Доброакр запідозрила шпигуна в оточенні, коли знайшла свій військовий щоденник не на місці. Зазвичай вона тримає його схованим під фальшивим дном в замкненій шухляді, але одного дня журнал просто лежав на столі. Шафрана припустила, що її викрито, але злочинець встиг утекти. Доброакр негайно наказала своєму заступнику, Біллу Гейворду (на прізвище Гаколап), зібрати всіх, хто міг мати доступ до журналу. Після перевірки всіх алібі Гейворд замкнув підозрюваних на маленькому складі в таємній твердині повстанців, схованій у хащах. Мішель опинився серед цих полонених.

Гаколап допитує в'язнів по одному, зокрема, Мішеля, але безуспішно. Він знає, що терпіння Шафрани майже вичерпано, і йому треба переконатися, що її база й особистість не викриті. Йому потрібна допомога, щоб встановити особу шпигуна й змусити його говорити.

Мішель заховав за межами табору докази того, що Доброакр — справжня лідерка місцевих сил Альянсу. Ба більше, Мішель знає розташування прихованої бази, розклад чергування вартових і розміщення фортифікацій. Така інформація була б неоціненною для Муркізату, тому Гаколап, швидше за все, уб'є найімовірніших підозрюваних, аби зберегти секрети Альянсу.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються в Бертрамовій Бухті, то Гаколап і Доброакр не знайдуть способу встановити справжню особу шпигуна й уб'ють трьох найімовірніших підозрюваних, зокрема й Мішеля. Вони позбудуться тіл і поширюватимуть чутку, що зниклі були зрадниками, яких спіймав і стратив сам Капітан Гороб'ятник. Чутки про цих «зрадників» стануть пересторогою для майбутніх перебіжчиків.

Без свого основного джерела інформації Муркізат не зможе встановити розташування секретної бази й того факту, що справжньою лідеркою є Шафрана. Мешканці боятимуться навіть говорити з місцевими військовими, аби їх не звинуватили в змові з Муркізатом. Це дасть змогу Доброакр приховано планувати повстання без втручання Дюбуа чи його агентів.

Скарб на глибині

Компактний кур'єрський корабель «Хвилеріз» атакували в білий день під час виконання надсекретної місії для Муркізату. Екіпаж зумів утекти від піратів-нападників, але під час втечі піратські гранати значно пошкодили корабель. Хоча екіпаж ще міг щось вдіяти, перш ніж їх наздоженуть пірати, моряки вирішили затопити судно на глибині, аби уникнути полону.

Доплисти до безпечного місця виявилось занадто складно для виснаженої команди, тож увесь екіпаж загинув, не доставшись берега. Виявлення уламків корабля й решток моряків на навколишніх пляжах вказало пошуковим командам прибілизну зону пошуку, але ніхто не знає точного місця поховання «Хвилеріза».

Пішли чутки, що серед уламків є скриня з золотом — платнею військових. Муркізат не хоче втрачати таку велику суму грошей на користь ворогів, тому пропонує винагороду 20% тому, хто поверне скриню. Місцеві члени Лісового Альянсу виставили таку ж зустрічну пропозицію. Обидві сторони дали зрозуміти, що той, хто знайде золото, але не принесе його Муркізату чи Альянсу відповідно, зазнає жажливих наслідків.

Ці дві сили постійно в сутичках і нальотах, поки патрулюють територію в пошуках будь-яких ознак «Хвилеріза». Обидві сторони пропонують підтримку й інформацію союзникам, які стануть до пошуків на їхньому боці.

Одна мешканка, Дейзі Делавер, вирішила перестати сподіватися лише на себе, тому шукає команду, яка приєднається до неї. Вона виторгувала інформацію, збирала чутки й використала власні знання про води Великого Озера, щоб встановити найімовірнішу локацію уламків. Тепер Дейзі потрібні лише міцні руки й човен, щоб дістати скарби. Вона хоче розподілити прибуток із бурлаками 50/50, а натомість розповість усе, що знає, і надасть своє експериментальне спорядження для занурення.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються в Бертрамовій Бухті, то Альянс першим виявить місце поховання судна й дістане затонуле золото. Шафрана Доброакр використає кошти для придбання кращої зброї, броні, заплатить радникам з тактики й логістичної підтримки для місцевих сил Альянсу під її командуванням.

Повстанці нарешті матимуть ресурси, щоб розв'язати більш традиційну відкриту війну з Муркізатом, і зрештою здійснять повномасштабне вторгнення на галявину.

Кохання й повстання

На плакатах по всій Бертрамовій Бухті зображене обличчя одного з найжахливіших повстанців Альянсу — Капітана Гороб'ятника. Насуплені брови, підкреслена щелепа, байдужий вираз обличчя й павутиння шрамів ретельно намальовані, щоб викликати страх у мешканців... Аж так ретельно, що виглядають сміховинно у своєму жахливому стилі. Гороб'ятник потрібен як чудовисько, якого вірні прихильники Муркізату здадуть без вагань. Художник зробив портрет настільки зловісним, що той майже не має нічого спільного з першоджерелом. Келла Солодкотрава, рибалку, якого Шафрана Доброакр вмовила зіграти роль Гороб'ятника, на цих плакатах не впізнати: його м'які риси й приязна усмішка відсутні на абсурдному, карикатурному образі Гороб'ятника.

Келл був шокований тим, як швидко й палко місцеві вояки-повстанці згуртувалися навколо персонажа. Ще жахливіше було спостерігати, як зростає винагорода Муркізату за схоплення або вбивство Гороб'ятника. Оголошена зараз винагорода містить повне відновлення припасів, велику суму золотом (вартістю 12) й одноразовий пропуск через контрольовану Муркізатом територію без питань і зупинок.

Деклан Шиган, майбутній чоловік Келла, хоче безпечного повернення коханого. Вони підтримують зв'язок через записки, залишені в дуплі старого дерева, куди вони лазили ще в дитинстві. Деклан закликав Келла втекти разом, але батьки Келла досі живуть у Бертрамовій Бухті й відмовляються виїжджати. Келл не залишить їх, боячись, що вони розплачуватимуться за репутацію Гороб'ятника або пізнають гнів Шафрани Доброакр через його зраду.

Келл ховається на базі Альянсу, відіграючи Гороб'ятника, коли це потрібно. Наляканий і втомлений, він хоче звільнитися від образу й повернутися до своїх близьких. Деклан докладе для цього всіх зусиль. Доброакр не хоче ризикувати втратою своєї «носової фігури», тому навіяла Келлові думку, що Муркізат уб'є його і його близьких, якщо Келл повернеться в містечко до завершення війни.

Келла душить розуміння, що його роль Гороб'ятника прискорила згуртування сил Лісового Альянсу в дусі єдності та рішучості. Його промови змінили ситуацію, і він вірить в усунення Муркізату та майбутнє Бухті. Однак він не бажає платити за це майбутнє своїм життям чи життями своїх рідних.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються в Бертрамовій Бухті, то Келла схоплять — за випадковим збігом обставин під час рейду Муркізату Келл саме перебуватиме в образі Гороб'ятника. Астрід Монтегю накаже стратити Келла повішенням.

Після страти Деклан влаштує мовчазну варту в пам'ять про Келла. Глибина й щирість горя Деклана врешті спонукають інших розділити його горе. Місцеві мешканці приносять йому воду, а вояки з форту спостерігатимуть за ним і розділятимуть його мовчання. Їхнє спільне розуміння, скільки всього було втрачено, спонукає мешканців з обох сторін вимагати від своїх лідерів знайти рішення за столом переговорів.

Визначні мешканці

Астрід Монтегю

Комендантка Астрід Монтегю — кішка, яка ніколи не хотіла бути політикинею. Бертрамова Бухта мала бути тимчасовим призначенням, доки сюди не переведуть командира, менш орієнтованого на бойові дії. Незабаром після її прибуття почалися атаки Альянсу, і керівництво вирішило залишити Астрід на посаді, поки вона не заарештує нападників. Їй подобаються містяни, але вона розуміє, що невдача коштуватиме їй усієї подальшої кар'єри в Муркізаті.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐☐ ЗНОШЕННЯ ☐☐☐☐
ПОРАНЕННЯ ☐☐☐☐ МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐

Мотив: покласти край повстанню

Спорядження:

- Високоякісний комплект броні
- Дволапний меч
- Підзорна труба

Ходи:

- Викликати підкріплення
- Ухвалити сильне тактичне рішення
- Ударити з приголомшливою жорстокістю

Шафрана Доброакр

Шафрана Доброакр пересувається вулицями Бертрамової Бухти з напрацьованою грацією дипломатки. Її добрий тон і вдумливі взаємодії маскують істинну натуру розважливої миші-тактикині, яка розуміє жорстокі реалії війни. Вона готова пожертвувати етикою заради перемоги. Шафрана керує з тіні й цінує тих союзників, які бережуть її таємниці. Коли перед нею постає важкий вибір, вона вибирає перемогу понад безпеку, навіть якщо ціна зависока.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐ ЗНОШЕННЯ ☐☐☐
ПОРАНЕННЯ ☐☐ МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐☐

Мотив: вигнати Муркізат з Бертрамової Бухти

Спорядження:

- Записник
- М'які шати
- пляшка хорошого вина

Ходи:

- Діяти безжально хитро
- Збрехати з відпрацьованою легкістю
- Зманіпулювати іншими для заколоту

Ейден Різка

Ейден — мишеня-підліток, він нещодавно прибув з Тихого Весла, міста-побратима Бертрамової Бухти на західному березі озера. Ейден покинув село невдовзі після того, як його старша сестра Роза повернулася додому героїнею Муркізату, обвішана медалями, здобутими на передовій. Втомившись жити в її тіні, Ейден вирішив довести собі, що він — кращий воїн, і показати всім, що сестра воювала не на тому боці.

ВИСНАЖЕННЯ ☐ ЗНОШЕННЯ ☐
ПОРАНЕННЯ ☐ МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐

Мотив: довести свою хоробрість

Спорядження:

- Тупий меч
- Книга оповідань

Ходи:

- Діяти нерозсудливо
- Замаскувати почуття бравадою
- Вирішити проблему грубою силою

Келл Солодкотрав, відомий як Капітан Гороб'ятник

Келл Солодкотрав — нічим не примітна миша, яка виросла за працю на родинному рибальському човні. Келла добре знають у містечку за його щирі усмішки й тепле ставлення до всіх. Цей різкий контраст між мишею, відомою мешканцям, і моторошним образом Гороб'ятника заважає містянам Бухти встановити зв'язок між ними. Спочатку видавання себе за грізного Капітана здавалося великою пригодою. Тепер Келл засинає у сльозах, побиваючись за ароматом маминого рагу й дотиком лапки свого майбутнього чоловіка — Деклана Шигана.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐ ЗНОШЕННЯ ☐
ПОРАНЕННЯ ☐☐ МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐

Мотив: безпечно повернутися додому до Деклана

Спорядження:

- Костюм Капітана Гороб'ятника (разом з масивним фальшивим кортиком)
- Лист від Деклана
- Шматочок сиру, загорнутий у хустинку

Ходи:

- Втілювати Капітана Гороб'ятника
- Створити для когось домашній затишок
- Влитися в середовище, залишаючись собою

Деклан Шиган

Деклан — кремезна миша, добре відома всій рибальській спільноті. Він тяжко працює, сильно кохає й лагідно підтримує інших. Він переїхав до батьків Келла, щоб піклуватися про них на час його відсутності. Деклану байдуже, хто переможе в цій війні. Його пріоритет — безпечно повернути Келла додому й полишити в минулому все, пов'язане з Гороб'ятником. Він віддасть усе, що має, щоб цього досягти.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐☐ **ЗНОШЕННЯ** ☐
ПОРАНЕННЯ ☐☐ **МОРАЛЬНИЙ ДУХ** ☐☐

Мотив: урятувати Келла від його ролі Гороб'ятника

Ходи:

- Широ благи
- Надихнути люблячим словом
- Надавати непохитну підтримку

Дейзі Делавер

Дейзі Делавер притягує до себе інформацію, як магніт металеву стружку. Дейзі цінує зміни, зростання й гроші, принесені знаннями. Постійно зайнята мишка працює начальницею доку в Бертрамовій Бухті, на дозвіллі винаходить прилади і, як відомо, продає жменьку секретів, коли випадає нагода. Дейзі прагне величі. Те, що вона вкладає в це поняття, постійно змінюється... Але коли вона зосереджується на одному завданні, то досягає успіху. Її робоча етика залишає мало часу на спілкування, і це цілком її влаштовує.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐ **ЗНОШЕННЯ** ☐☐
ПОРАНЕННЯ ☐ **МОРАЛЬНИЙ ДУХ** ☐☐☐☐

Мотив: використати кожну з можливостей, які відкриває війна

Спорядження:

- Сумка з інструментами
- Крейда для розмітки
- Невеликий простий кинджал

Ходи:

- Створити новий прилад
- Застосувати для роботи потрібний інструмент
- Знайти потрібне в безладі

Особливе

Неперевірена установка для занурення. Користувач установкою має постійний бонус +3 до глибоководних пошуків (див. с. 24) і зменшує результат провалу до 1 виснаження.

Метр Ешпіун Дюбуа

Метр Ешпіун Дюбуа — товариський кіт, який завжди сміється й смішить інших. Офіційно — він офіцер Муркізату з гостинності й інформаційного забезпечення. На вищих щаблях форту знають, що він відповідає за збір таємної інформації про ворожу діяльність. Чарівний Ешпіун часто влаштовує у форті пишні вечірки для місцевих високопосадовців і тих, які в Бухті у справах. Під час цих вечірок він творить свою магію й відокремлює гостей від їхніх таємниць. Випивка, доброзичливі жарти й пропозиція неупередженого плеча, щоб виплакати, — це інструменти, які він застосовує, щоб гості охоче виливали душу.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐ **ЗНОШЕННЯ** ☐☐☐☐
ПОРАНЕННЯ ☐☐ **МОРАЛЬНИЙ ДУХ** ☐☐☐☐

Мотив: безпечно повернути Мішеля Ламбера

Спорядження:

- Десятки татуювань з ключами до шифрів
- Взуття на м'якій підошві
- Відмички

Ходи:

- Вивідати таємницю в невимушеній розмові
- Зникнути в тінях
- Роззброїти лагідною приязністю

Мішель Ламбер

Миша Мішель Ламбер усю свою кар'єру провів в армії Муркізи як фахівець із проникнення під прикриттям. Він приїздить в регіон під фальшивим іменем, заводить друзів і поступово стає частиною спільноти, за якою приїхав шпигувати. Невідкладність конфлікту, який наростає в Бертрамовій Бухті, змусила його прискорити звичний методичний темп, і він припустився помилки. Він вичікує нагоди й шукає можливість утекти або дістати знак, що Дюбуа прислав порятунк. Його поточне фальшиве ім'я — Томасі Доброхвіст.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐ **ЗНОШЕННЯ** ☐
ПОРАНЕННЯ ☐☐ **МОРАЛЬНИЙ ДУХ** ☐☐☐☐

Мотив: утекти з ув'язнення й надати розвіддані метру Ешпіуну Дюбуа

Спорядження:

- Ціпок з прихованим мечем
- Ніж у чоботі
- Плешечка зниклого чорнила

Ходи:

- Збрехати з відпрацьованою легкістю
- Витримати допит
- Ховати предмети на видноті

ПРИМІТКА. Вказане спорядження — те, яке Мішель мав би зазвичай, але поки він у полоні, нічого із цього не має.

Біл Гейворд (Гаколап)

Товстошия білка Біл Гейворд здобув своє прізвисько Гаколап за те, як любить завершувати суперечки. У наші дні ніхто, кому відомі історії його насильства над лапками, не ризикує класти їх неподалік Гаколапа. Він відданий Лісовому Альянсу й Шафрані Доброакр майже до фанатизму. Гаколап — це тупий інструмент, який виконує свою роботу, але залишає по собі жакхливий безлад. Він спеціалізується на тих випадках, де вишуканість зайва.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐☐ **ЗНОШЕННЯ** ☐
ПОРАНЕННЯ ☐☐☐☐ **МОРАЛЬНИЙ ДУХ** ☐☐

Мотив: дістати зізнання муркізатського шпигуна

Спорядження:

- Кастети
- Мішок хліба й сиру
- Величезний буксирний гак

Ходи:

- Підвісити чийсь лапу
- Залякати задля підкорення
- Вдатися до екстремальних дій через лояльність

Солдати Муркізату

Приблизно 70 солдатів, зокрема допоміжний персонал, розміщені у форті Бертрамової Бухти. Дисципліновані, професійні вояки та моряки тренують тут і сухопутні, і водні бої. За потреби ви можете створити конкретних окремих солдатів: використовуйте правила для створення НІПів. Броня створених вами солдатів завжди повинна мати як мінімум 3 клітинки зношення, а зброя — завдавати як мінімум 2 поранень.

Малий загін: ці характеристики описують взвод з 8 солдатів, який діє як частина скоординованої атаки:

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐☐ **ЗНОШЕННЯ** ☐☐☐☐
ПОРАНЕННЯ ☐☐☐☐ **МОРАЛЬНИЙ ДУХ** ☐☐

Шкода: 3 поранення

Мотив: придушити повстання

Спорядження:

- Стандартна зброя й броня Муркізату

Повстанці Лісового Альянсу

Місцеві сили повстанців — це мішанка навчених солдатів Лісового Альянсу й нових місцевих добровольців. Останні воюють за свої домівки, тому вони значно лояльніші до місцевої справи, ніж звичайні солдати. Така відданість допомагає зрівноважити їхню відносну недосвідченість. Ніхто в цьому конфлікті не має таких навичок навігації й керування судном у водах Великого Озера, як ці добровольці. Активне осердя бойових сил — це приблизно 50 мешканців. За потреби ви можете створити конкретних окремих солдатів: використовуйте правила для створення НІПів. Броня створених вами повстанців завжди повинна мати як мінімум 2 клітинки зношення, а зброя — завдавати як мінімум 2 поранень.

Малий загін: ці характеристики описують взвод з 8 повстанців Альянсу, який діє як частина скоординованої атаки:

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐ **ЗНОШЕННЯ** ☐☐☐
ПОРАНЕННЯ ☐☐☐ **МОРАЛЬНИЙ ДУХ** ☐☐☐☐

Шкода: 2 поранення

Мотив: звільнити Бертрамову Бухту від правління Муркізату

Спорядження:

- Броня з відходів
- Саморобна смертоносна зброя



Визначні місця

Форт Муркізату

Зовні форт оточують потужні дерев'яні укріплення, які добре охороняють. Одні великі центральні ворота забезпечують доступ до внутрішнього двору бази. Ця територія всіяна невеличкими дерев'яними будівлями й тренувальними майданчиками, а в центрі всього стоїть невеликий командний пункт. Велика прямокутна будівля казарми притулена до однієї із зовнішніх стін. На вершинах стін вишикувалися помости, де вартові патрулюють удень і вночі. У нічний час доступ до воріт мають тільки ті, хто знає оновлений цього дня пароль.

Секретна база Альянсу

Схована серед зубчастих скель і вікових дерев, база повстанців невидима з вод Великого Озера. Роль традиційних укріплених стін виконує рельєф місцевості, однак це неймовірно безпечно. Куций гранітний каньйон веде від пляжу до самісінької бази. У замаскованій гавані далі по узбережжю сховано більшість імпровізованого флоту Альянсу, коли він не виконує місії. Рибальські судна з екіпажами місцевих прибічників Альянсу патрулюють територію, завжди напоготові, щоб підтримати базу за потреби.

Уламки «Хвилеріза»

Серед мешканців Бухти мало хто по-справжньому розуміє нищівний тиск глибокої води, і ще менше вижило, щоб розповісти про це. «Хвилеріз» лежить на боці на дні Великого Озера. У нижній частині корпусу зяє отвір, а навколо розкидані уламки. В каюті капітана в кормовій частині корабля й досі лежать засекречені документи. Упродовж дня тут розсіяне світло — найменші натяки на сонячне проміння пробиваються крізь товщу води. Уночі на місці поховання корабля нічого не видно, якщо місцевість не освітлювати штучно.

Майстерня Дейзі

Сарай без вікон поблизу пірсу — це майстерня Дейзі, що виглядає зсередини як вир напівзавершених проєктів, стосів матеріалів і штабелів книг. Два винятки в цьому хаосі — це верстак попід однією стіною й шафа для інструментів попід іншою. Обидва бездоганно чисті й дбайливо впорядковані. Очевидно, що Дейзі пишається своїм робочим місцем. Масляна лампа висить на ланцюжку біля верстака й освітлює його. Заходи безпеки в сараї — простий металевий замок на дверях.

Особливі правила

Глибоководні пошуки

Коли ви шукаєте скарби на глибині, скажіть ігромайстру, що привертає вашу увагу й де ви шукаєте. Отримайте +1 до кидка за кожну ствердну відповідь на запитання:

- Ви добре плаваєте?
- Тут мілко?
- Для вас відсутні загрози поблизу?

На 10+ ви знаходите, що шукали. На 7–9 ви натомість знаходите щось інше корисне або важливе. У разі провалу ви втрапляєте в пастку чи заплутуєтеся, перш ніж будете змушені з усіх сил вибиратися на поверхню — позначте кількість виснаження, рівну різниці між 7 і результатом вашого кидка. Так, якщо ваш результат 3, ви позначите 4 виснаження. Якщо ви не зможете позначити достатньо виснаження, ви потонете.

З корабля на корабель

Коли ви використовуєте зухвалу акробатику для переміщення з корабля на корабель, кажіть ігромайстру, куди ви збираєтеся, і виконуйте кидок на вправність. У разі успіху ви дістаєтеся бажаного місця й позначаєте 1 виснаження. На 10+ ви отримуєте перевагу, помічаєте слабе місце або виявляєте недолік (на ваш вибір). На 7–9 ви опиняєтеся в невідгідній позиції. У разі провалу ви приземляєтеся точнісінько там, де не хотіли опинитися.

Із чого почати

Коли бурлаки прибувають до Бертрамової Бухти, їх вітає Дейзі Делавер — чудове джерело інформації. Зважаючи на присутність у доку Астрід Монтею, бурлаки легко можуть заговорити з лідеркою Муркізату й дізнатися її точку зору на проблему, яку створює для містечка Капітан Гороб'ятник. Більшість містян сприймають Гороб'ятника позитивно й можуть спрямувати бурлак до Шафрани Доброакр як міської лідерки, яка має відповіді на більшість запитань.

Дейзі Делавер не підтримує жодну зі сторін у цій війні. Якщо запитати, її головні клопоти — знайти зникле золото й зібрати будь-яку інформацію від бурлак. Дейзі буде хорошим джерелом інформації, якщо бурлаки не зближуватимуться з жодною зі сторін, але захочуть дізнатися про події в Бертрамовій Бухті. Вона може посприяти їхньому знайомству з лідерками Альянсу або Муркізату.

Якщо гра вповільнюється, згасає напруга або бурлакам потрібно щось більше для залучення в конфлікти галявини, створіть ескалацію — особливий хід, що додає нову проблему, яку потрібно буде вирішити. Ескалація може надати нові можливості, створити нові небезпеки або закрити шляхи для втечі.

Зв'язки персонажів із Бухтою

Кожен готовий персонаж у цій книзі має певні зв'язки з Бертрамовою Бухтою й місцевими НІПами. Ці зв'язки описані в передісторіях на листах персонажів, а також тут для ІМ:

- **Дара, пригодниця.** Вона виросла на протилежному від Бухти березі Великого Озера — у Тихому Веслі. Шафрана Доброакр надихнула її стати пригодницею. Кращою подружкою її дитинства була Ейденова сестра Роза.
- **Шервін, швидчак.** Шервін народився в Бертрамовій Бухті й досі має тут родину. Його брат Гаколап — високоставлений вояка місцевого Альянсу.
- **Кліп, ронін.** Наставник Кліпа, метр Ешпіун Дюбуа, зараз працює в Бертрамовій Бухті як керівник мережі шпигунів. Кліп завдячує йому своєю свободою.
- **Умберто, нападник.** Умберто хоче перевірити свої сили в бою проти Капітана Гороб'ятника.
- **Раттлер, піратка.** Бертрамова Бухта — домівка її дитинства. Вона ненавидить окупацію Муркізату й ще більше ненавидить Гороб'ятника за те, що він став грозою Великого Озера раніше за неї.
- **Лукаста, оповідачка.** Вона щаслива повернутися додому й захопити увагу всього міста, не розкриваючи своєї справжньої особистості. Їй не терпиться справити враження на Деклана, який, вона певна, її не впізнає.

Ось кілька прикладів ескалації:

- На тихій, освітленій місяцем вуличці молоде мишеня Ейден Різка однією лапою штовхає тачку, а ліктем іншої — спрямовує її. У його вільній лапі потріскує смолоскип, який дає достатньо світла для навігації. Колесо тачки налітає на камінець, і вона перевертається. Бочка без маркування падає на землю, тріщить і котиться вулицею. Від рідини, яка розбризкується з бочки, піднімається їдкий запах — щось небезпечно й легкозаймисте.
- Тиха ніч раптом сповнюється лайкою й криками. За наказом метра Дюбуа, солдати витягають підозрюваних симпатиків Альянсу з домівок на вулицю, вимагаючи здати розташування бази Лісового Альянсу. Мешканці плачуть і благають про допомогу, але їхні незброєні сусіди не в змозі протидіяти вартовим.
- Судно постачання Муркізату, завантажене медичними припасами, раптово спалахнуло, коли відчалило від міського доку. Спрацьовує тривога, моряки починають стрибати з охопленого полум'ям корабля. Порив вітру надимає вітрила. За штурвалом нікого немає, тож корабель дрейфує до пришвартованого рибальського флоту міста, поки пекельне полум'я все розгоряється.
- Доки охоплює хаос, коли війська Муркізату повідомляють, що біля форту помітили Капітана Гороб'ятника. Мигцем бачили стильний капелюх з червоної тканини, схожий на той, який носив Гороб'ятник, перш ніж цей образ зник у провулку.

Кожен готовий персонаж має зв'язки з містечком і плани, які він хоче здійснити. Ви можете використати це, щоб розвинути ескалацію в сутичку. Виявлення когось зі свого минулого в небезпечній ситуації або раптове відкриття шляху до особистої мети попри пов'язану із цим небезпеку збільшує ймовірність того, що бурлаки стрімголов кинуться у вибухову ситуацію.

Зважаючи, що вся місцевість — це спірний простір, бурлаки мало що можуть вдіяти, не спричиняючи наслідків. Спирайтеся на їхній вибір, щоб оповідь захоплювала й залучала кожного з них. Наприклад, якщо бурлаки зосереджуються на поверненні золота з «Хвилеріза», їм потрібно залишити територію, оточену десятками пошукових суден, кожне з яких готове спинити й обшукати будь-який підозрілий човен.

Кого після розмов з ними в Бертрамовій Бухті тепер можна підозрювати як співника крадіжки? Продовжуйте посилювати напругу, поки їхній єдиний шлях уперед вестиме кризь небезпечні й видовищні дії, гідні створення про них історій, пісень і легенд.

Шаблони персонажів

Нижче наведено список усіх готових персонажів, які є в цьому «Швидкому старті». На наступних сторінках ви знайдете шаблони персонажів, кожен з яких призначений для одностороннього друку на одному аркуші паперу розміром А4. Усього в цій книзі 6 бурлак.

- **Дара, пригодниця.** Це розсудлива й відкрита пригодниця в пошуках будь-якої радості, яку принесе їй сьогоднішній день. А ще краще — розділити її з друзями.
- **Шервін, швидчак.** Шервін — хвацький бурлака, який любить вигравати. Перегони, битви й конкурси з поїдання пирогів для нього однаково цікаві. Значення має лише перемога.
- **Кліп, ронін.** Кліп — колишній шпигун з-за меж Лісового Краю. Він полишив те місце й тепер не служить нікому, окрім себе, вибираючи ті шляхи, які змушують битися його серце.
- **Умберто, нападник.** Умберто — колишній бандит, на тілі якого залишилися шрами від боротьби тривалістю в усе життя. Іноді забрати бажане потребує жорсткості.
- **Раттлер, піратка.** Раттлер — утілення піратського кодексу: ходи морем вільно, бери, що хочеш, ніколи не полишай свою команду в біді.
- **Лукаста, оповідачка.** Лукаста — пречудова байкарка. Її непевні стосунки з правдою завдають їй стільки ж неприємностей, від скількох і рятують.

Дара, пригодниця

Добродушна сова, яка мандрує світом задля подолання зла й пошуку нових друзів. Вона вірить, що сила — в єдності проти тиранії, яка наводить зло на невинних.



Шарм +2 • Хитрість +2 • Вправність 0 • Талан 0 • Міць -1

Ваша натура

Екстравертка. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли розділяєте з кимось момент справжнього тепла, дружби чи насолоди.

Ваші мотиви

Амбіції. Розвивайтеся, коли підвищуєте свою репутацію в будь-якій фракції.

Справедливість. Розвивайтеся, коли досягаєте справедливості для когось, кого скривдила владна, багата чи високопоставлена особа.

Хвацькі вміння: підробити, спритність рук

Збройові навички: парирувати

Ваші ходи

Начитана. Додайте +1 до хитрості (макс. +3, уже враховано).

Принизливі удари. Коли ви прагнете здолати ворога швидко й не смертельно, можете **вдарити зблизька** хитрістю замість моці. У такому разі ви не зможете вибрати завдати серйозної шкоди.

Кіготь на пульсі. Коли ви збираєте інформацію про те, що відбувається на галявині, виконуйте кидок на хитрість. На 10+ ви маєте 3 запитання, на 7-9 — 2.

- Хто має владу на цій галявині?
- Хто місцевий дисидент?
- Чого бояться мешканці?
- На що сподіваються мешканці?
- Які тут є можливості для завзятих бурлак?

У разі провалу ваші запитання тривожать когось небезпечного.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Друг

Я деякий час мандрувала з ____ відразу після того, як стала бурлакою. Я почувалася захищеною і побачила Лісовий Край. Що я подарувала на знак вдячності за цей час?

Коли ви допомагаєте другу, ви можете позначити 2 виснаження, щоб додати +2 до його кидка (замість 1 виснаження за +1 як зазвичай).

Партнер

Ми з ____ билися пліч-о-пліч для захисту галявини від наступу фракції... Але ми знали поразки. Чому ми захищали галявину? Чому ми програли? Хто нас переміг?

Коли ви заповнюєте цей зв'язок, кожен із вас позначає 2 пошани у фракції, якій ви допомогли, і 2 лихі слави у фракції, якій завдали шкоди. Якщо під час гри вас помітять разом, обоє подвоюйте будь-яку пошану чи лиху славу, здобуті в цих фракціях.

Передісторія

Зростаючи в Тихому Веслі, на протилежному від Бертрамової Бухти березі Великого Озера, Дара мала бажання подорожувати світом. Вона проводила дозвілля в доках зі своєю найкращою подругою Розою Різкою, вітала відвідувачів з інших місцин навколо озера й слухала їхні історії. Однією з частих відвідувачок була Шафрана Доброакр з Бертрамової Бухти. Шафрана здавалася такою мудрою й завжди мала найкращі історії про героїв-пригодників, які скидають тиранів, і про доблесні жертви, на які здатні ті, хто змінює світ. Побіцявши колись повернутися додому, Дара вирушила назустріч пригодницькому життю. Зараз вона за крок до виконання своєї обіцянки, адже наближається до Бертрамової Бухти як членкиня екіпажу «Двічі Затонулого». Вона прагне побачити старих друзів і поділитися історіями про власні зухвалі подвиги.

☐ ☐ ☐ ☐ **ПОРАНЕННЯ**
☐ ☐ ☐ ☐ **ВИСНАЖЕННЯ**
☐ ☐ ☐ ☐ **ВИДАТКИ**

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 3
МАКСИМАЛЬНА НОША: 6

Посох ☐☐☐ ноша: 1

- **Дальність:** мала | **Міткі ходів:** парирувати
- **Засяг.** Коли ви **вдаряєте зблизька**, позначайте 1 зношення, щоб лише ви завдали шкоди ворогу (а він вам не завдав). Ви не можете скористатися цією міткою проти ворога, чия зброя також має мітку засягу.
- **Забійний.** Ця зброя завдає шкоди виснаженням, а не пораненнями.

Балахон ☐☐ ноша: 1

- **Непримітний.** Доки ви не завдасте ворогу шкоди, він не вважатиме вас більшою загрозою, ніж інші бурлаки зі зброєю й у броні.

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 ☐☐☐☐ -2 ☐☐☐☐ -1 ☐☐ ☒ +0 ☒☒☒☒ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

Муркізат -3 ☐☐☐☐ -2 ☐☐☐☐ -1 ☐☐ ☒ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

Лісовий Альянс -3 ☐☐☐☐ -2 ☐☐☐☐ -1 ☐☐ ☒ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Шервін, швидчак

Шервін завжди в русі, його постійно тягне до наступних блискучих пригод чи викликів. З його точки зору друзі — це добре, але справжнє мірило бурлаки — це список нажитих ворогів.



Шарм 0 • Хитрість -1 • Вправність +3 • Талан +2 • Міць 0

Ваша натура

Змагальницький. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли піддаєтеся абсолютно непотрібному ризику задля хизування.

Ваші мотиви

Безчестя. Розвивайтеся, коли знижуєте свою репутацію в будь-якій фракції.

Мандрівник. Розвивайтеся, коли замінюєте свій цінний або значущий предмет іншим, який представляє місцеву культуру.

Хвацькі вміння: акробатика, скрадатися

Збройові навички: зухвалий постріл

Ваші ходи

Швидкі лапки. Додайте +1 до хитрості (макс. +3, уже враховано).

Паркур. Коли ви мчите крізь хаотичну сцену чи бійку, виконуйте кидок на вправність. На 10+ відкладіть 3 успіхи, на 7-9 відкладіть 2 успіхи. Використовуйте відкладені успіхи, щоби безперешкодно досягти чогось у межах видимості або втекти від чогось. Ви можете втекти від ворога навіть у мить нападу. У разі провалу щось навколо вас заважає, і ви спіямані на місці, куди наближається небезпека.

Життя контрабандиста. Ви маєте особливе чуття на потаємні двері й шляхи. Коли ви витрачаєте час для пошуку потаємного проходу в місці, яке може його мати, позначайте 1 виснаження й виконуйте кидок на талант. У разі успіху ви знаходите прихований прохід — ігромайстер детально опише його та куди він веде. На 10+ на цьому шляху чи поблизу нього є щось цінне для вас — ігромайстер скаже, що саме. У разі провалу ви знаходите таємний прохід... І хтось інший саме йде ним. Імовірно, цей хтось не зрадіє, що ви розкрили його секрет.

Друг

Ми з _____ подружилися, коли досліджували руїни глибоко в лісі. Які дивні дрібнички кожен з нас везе з тієї експедиції?

Коли ви допомагаєте другу, ви можете позначити 2 виснаження, щоб додати +2 до його кидка (замість 1 виснаження за +1 як зазвичай).

Передісторія

Зростаючи в Бертрамовій Бухті наймолодшим серед дев'ятох братів і сестер, Шервін зрозумів, що має бути швидким, розумним і хитрим. Він навчився, що якщо інші розлючені, вони не помітять, хто з'їв останню булочку. Він — рухлива білка, яка постійно перебирає те, що має в лапах. Ця потреба в русі й діях проявляється в його постійному прагненні до просування. Коли він дізнався, що його подруга Раттлер залишає містечко, щоб знайти свій шлях і стати відомою капітанкою піратів, то напросився у подорож, і відтоді вони нерозлучні. Хоча більша частина родини з роками роз'їхалася по Лісовому Краю, найстарший брат Шервіна, Гаколап Білл Гейворд, залишився тут і співпрацює з повстанцями. Шервін ненавидить свого брата й сподівається нарешті поставити його на місце, коли Гаколап побачить, як добре Шервін влаштував своє життя.

Фахівець

Ми з _____ намагалися прокласти нову стежку між двома галявинами. Без підтримки основних фракцій це ніколи не здійснювалося б.

Якщо ви поділитесь з фахівцем інформацією після того, як розібралися в напруженій ситуації, ви обоє отримаєте +1 до ходів, які виконуете відповідно до отриманих відповідей. Якщо ви допомагаєте фахівцю, який застосовує хвацьке вміння, можете без додаткової позначки виснаження приховати свою допомогу чи створити можливість (хід допомоги вимагає 1 позначки виснаження як зазвичай).

☐ ☐ ☐ ☐ ПОРАНЕННЯ
☐ ☐ ☐ ☐ ВИСНАЖЕННЯ
☐ ☐ ☐ ☐ ВИДАТКИ

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 4
МАКСИМАЛЬНА НОША: 8

Кроляча сокира ☐ ☐ ☐ ноша: 1

- **Дальність:** велика, мала | **Мітки ходів:** роззброїти, зухвалий постріл
- **Кроляча сталь.** Позначте 1 зношення, щоб ударяти зблизька вправністю замість моці.
- **Метальна.** Позначте 1 виснаження, щоб націлитися на вразливого ворога цією зброєю на великій дальності.

Шкіряна броня ☐ ноша: 1

- **Гнучка.** Коли ви зчепилися з кимось, позначайте 1 виснаження, щоб ігнорувати перший вибір суперника.

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☒ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

Муркізат -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☒ ☐ +0 ☒ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

Лісовий Альянс -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☒ ☒ +0 ☒ ☒ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Кліп, ронін

Єнотовидний собака, який розуміє силу і переможної посмішки, і крижаного погляду. Кліп має досвід, щоб вибирати найдієвіше. Він провів забагато років, слухняно виконуючи накази. Тепер він використовує свої навички, щоб жити на власних умовах.



Шарм 0 • Хитрість +3 • Вправність 0 • Талан -1 • Міць +2

Ваша натура

Уцілілий. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли намагаєтесь втекти або прикрити втечу союзників з небезпечної чи надзвичайної ситуації.

Ваші мотиви

Гострі відчуття. Розвивайтеся, коли втікаєте від певної смерті чи ув'язнення.

Засади. Розвивайтеся, коли висловлюєте чи проявляєте свої моральні засади дорогою для себе чи своїх союзників ціною.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Наглядач

_____ нагадує мені мого старого господаря. Мене це приваблює, хоча я зберігаю настороженість. Що саме пробудило ці спогади? Як він / вона почувається під моїм пильним поглядом?

Коли ви намагаєтесь зрозуміти цього персонажа, ви завжди відкладаєте 1 успіх (навіть у разі провалу). Коли ви залучаєте його до своєї ініціативи, ви можете дати йому зняти 2 виснаження замість 1.

Партнер

Ми з _____ працювали разом над моїм першим справді важливим завданням у Лісовому Краї, скинувши небезпечну авторитетну фігуру фракції. Кого ми скинули? Чому?

Коли ви заповнюєте цей зв'язок, кожен із вас позначає 2 пошани у фракції, якій ви допомогли, і 2 лихі слави у фракції, якій завдали шкоди. Якщо під час гри вас помітять разом, обоє подвоюйте будь-яку пошану чи лиху славу, здобуті в цих фракціях.

Передісторія

Колишній солдат і шпигун, Кліп усе своє доросле життя отримував від інших накази, що робити. Він більше ніколи й нікому не дасть себе контролювати. Під час свого відрядження на далекий батьківщині Кліп навчався в іноземного експерта — самого метра Ешпіуна Дюбуа, який відвідував ті землі в межах дипломатичної місії від Кітландії. Під опікою метра Ешпіуна Дюбуа Кліп вивчав життя вищого суспільства, передові методи спостереження й дізнався, як використати те й інше проти цілі. Коли Кліп отримав повідомлення, що його господаря вбили — і що вбивці тепер прийдуть за Кліпом, — Дюбуа допоміг йому втекти. Кліп навіть без натяків розуміє, що цей борг доведеться сплатити. Хоча він насправді не відданий Дюбуа, однак поважає старого kota й розуміє, що спалені мости можуть залишити його на самоті в пастці на острові.

☐ ☐ ☐ ☐ **ПОРАНЕННЯ**
☐ ☐ ☐ ☐ **ВИСНАЖЕННЯ**
☐ ☐ ☐ ☐ **ВИДАТКИ**

Хвацькі вміння: скрадатися

Збройові навички: гатити

Ваші ходи

Знання волі лорда. Коли ви розумієте мешканця зі статусом, авторитетом чи владою, виконуйте кидок на міць замість шарму. Коли ви **ошукуєте** мешканця зі статусом, авторитетом чи владою, прикидаючись підлеглим, виконуйте кидок на міць замість хитрості.

Добре вихований. Коли ви опиняєтесь в соціальному середовищі, яке покладається на манери й етикет, виконуйте кидок на хитрість. На 10+ відкладіть 3 успіхи, на 7-9 відкладіть 2 успіхи. Відкладені успіхи втрачено, коли ви йдете або коли соціальні правила перестають діяти. За 1 відкладений успіх можна виконати щось одне з переліченого:

- приховати соціальні промахи від свого імені чи союзника — очистьте 1 виснаження;
- звернути увагу на чийсь соціальні промахи — завдайте 1 моральної шкоди;
- причарувати когось — отримайте постійний бонус +1 на розмови із цим персонажем, поки маєте відкладені успіхи;
- продемонструвати свою цінність — позначте пошану в потужній місцевій фракції.

У разі провалу тутешні правила етикету надто відрізняються від ваших очікувань — позначте 1 виснаження, адже ви припускаєтесь надто грубої помилки.

Завжди споглядає. Додайте +1 до хитрості (макс. +3, уже враховано).

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 3 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 6

МАКСИМАЛЬНА НОША: 12

Меч майстерної роботи ☐☐☐ **НОША: 1**

- **Дальність:** мала | **Мітки ходів:** гатити, налетіти на ворогів, брутальний удар
- **Гострий.** Позначайте 1 зношення, коли завдаєте шкоди цією зброєю, щоб завдати 1 додаткової шкоди.
- **Великий.** Позначайте 1 виснаження, коли завдаєте шкоди цією зброєю, щоб завдати 1 додаткової шкоди.

Кольчуга ☐☐☐ **НОША: 2**

- **Щільно сплетена.** Якщо ви витратите кілька секунд після бою, щоб полагодити цю броню, зніміть 1 позначку зношення із цього предмета.
- **Важезна.** Цей предмет займає 1 додаткову ношу.

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐☐ -1 ☐☐ ☒ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

Муркізат -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☒☒☒☒ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

Лісовий Альянс -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐☐ -1 ☐☒☒ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Умберто, нападник

Міцна миша з м'язистими плечима, гострою сокирою й не меним гострим поглядом. Умберто знаходить красу в хаосі битви, родичанні на пролитій крові й брязкоті монет у своєму кошелі.



Шарм 0 • Хитрість -1 • Вправність +2 • Талан 0 • Міць +2

Ваша натура

Бандит. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли намагаєтеся пригрозити силою для захисту цінних речей від грізного суперника.

Ваші мотиви

Вірність. Ви вірні комусь — назвіть ім'я. Розвивайтеся, коли підкорюєтеся його / її наказу дорогою для себе ціною.

Хаос. Розвивайтеся, коли скидаєте тиранічну чи небезпечно владну особу або руйнуєте порядок.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Наглядач

Я втратив контроль і програв у бою з _____. Як? Чому я за це подякував?

Коли ви намагаєтеся зрозуміти цього персонажа, ви завжди відкладаєте 1 успіх (навіть у разі провалу). Коли ви залучаєте його до своєї ініціативи, ви можете дати йому зняти 2 виснаження замість 1.

Передісторія

Умберто — це миша, яка обожає битися. Так було, коли він зростав на фермі зі своїми батьками. Так і лишилося після їхньої смерті, коли він покинув ферму, щоб подорожувати з групою бандитів-мародерів. Його захоплення насильством походить не від люті й не від бажання нашкодити іншим — це просто впевненість, яку приносить із собою дія. Чітке відчуття мети, «атакуй, поки не виграєш чи програєш». Умберто чув багато історій про місцевого повстанця-пірата Капітана Гороб'ятника і шукав більшого, куди б не йшов. Або ж Гороб'ятник — саме той вояка, за яким варто йти до бою, або це небезпечний тиран, який от-от знищить майбутнє Бертрамової Бухти. Так чи так, Умберто хоче зустріти Гороб'ятника в бою. Як союзника чи ворога — не має значення.

Захисник

Я відчув неабияку цікавість, коли вперше побачив _____. Я зробив усе можливе, щоб захистити його / її від гніву моєї власної банди. Що викликало в мені таку відданість?

Візьміть на себе удар, націлений на того, кого ви захищаєте, якщо він у межах вашої досяжності. Якщо ви це робите, позначте 1 виснаження й отримайте постійний бонус +1 до збройних ходів до кінця сцени.

☐ ☐ ☐ ☐ ПОРАНЕННЯ
☐ ☐ ☐ ☐ ВИСНАЖЕННЯ
☐ ☐ ☐ ☐ ВИДАТКИ

Хвацькі вміння: акробатика, підступний удар

Збройові навички: налетіти на ворогів

Ваші ходи

Нюх на битви. Коли ви розбираєтеся в напруженій ситуації в момент спалаху насильства, виконуйте кидок на міць замість хитрості.

Залізна шкура. Коли група ворогів завдає вам шкоди, зазнавайте на 2 шкоди менше від кожної атаки (мін. 1 шкоду). Коли ви завдаєте шкоди групі ворогів, завдавайте на 1 шкоду більше.

План нападу. Коли ви розробляєте з кимось план нападу, виконуйте кидок на міць. На 10+ відкладіть 3 успіхи, на 7–9 відкладіть 2 успіхи. Під час втілення плану, незалежно від відстані, за 1 відкладений успіх можна виконати щось одне з переліченого:

- подати руку — додайте +1 до чийогось кидка (вирішуйте після кидка);
- пом'якшити удар — зменште на 1 заподіяну комусь шкоду від однієї атаки;
- перевірити спорядження — дайте комусь змогу ігнорувати позначення видатків або зношення.

У разі провалу відкладіть 1 успіх, але ваш план із самого початку натикається на катастрофічну протидію.

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 3 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 6
МАКСИМАЛЬНА НОША: 12

Бойова сокира ☐ ☐ ноша: 1

- **Дальність:** мала | **Мітки ходів:** налетіти на ворогів, гатити
- **Велика.** Позначайте 1 виснаження, коли завдаєте шкоди цією зброєю, щоб завдати 1 додаткової шкоди.

Латний обладунок ☐ ☐ ☐ ноша: 2

- **Обтяжливий.** Позначайте 1 виснаження, поки носите цю броню, і знімайте 1 виснаження, коли знімаєте цю броню.
- **Важезний.** Цей предмет займає 1 додаткову ношу.

Круглий щит ☐ ☐ ноша: 0

- **Умбон.** Коли ви вдаряєте суперника зблизька, позначайте 1 зношення, щоб завдати 1 виснаження на додачу до всієї іншої шкоди.

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☒ +0 ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

Муркізат -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

Лісовий Альянс -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☒ ☒ +0 ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Раттлер, піратка

Витривала миша, яка рухається по палубі корабля так невимушено, як мало хто може. Раттлер по-справжньому почувається вдома тільки на воді. Вона завжди шукає способу допомогти негідним позбутися тягаря їхнього багатства.



Шарм -1 • Хитрість +2 • Вправність +1 • Талан 0 • Міць +1

Ваша натура

Пройдисвітка. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли намагаєтеся зіграти в подвійну чи потрійну гру або зрадити могутнього чи небезпечного НІПа.

Ваші мотиви

Свобода. Розвивайтеся, коли звільняєте групу мешканців від гноблення.

Злочин. Розвивайтеся, коли здобуваєте великий улов або вчиняєте незаконну витівку з малими шансами на успіх.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Сім'я

Мій колишній капітан мав хороші стосунки з _____. Як він / вона мене підтримали, коли я посіла роль капітанки?

Коли ви допомагаєте цьому персонажу виконати умову його натури, ви обоє очищуєте свою шкалу виснаження.

Передісторія

Раттлер виросла в Бертрамовій Бухті в родині місцевого рибалки на ім'я Арчер. Вона навчилася ходити по палубі його човна й проводила на воді весь час, що дозволяв батько. Його наполегливість була єдиною причиною, чому вона пішла до школи. Раттлер якраз була в школі того дня, коли Великим Озером пронісся потужний шторм і забрав життя її батька. Поки більшість громади згуртувалася, щоб узяти Раттлер під опіку, колишній лідер Муркізатського форту, П'єр Туссен, конфіскував батьків човен за несплату податків. Поклявшись повернутися на власному кораблі, Раттлер покинула Бертрамову Бухту й не поверталася аж донині. Почувши, що Капітан Гороб'ятник узяв на себе роль, яку Раттлер відчувала як своє призначення, вона розлютилася й почала шукати бійки. Повернення додому на власному кораблі, «Двічі Затонулому», здається, наближує здійснення її призначення.

Партнер

Ми з _____ разом захопили цінний вантаж фракції. Кого ми пограбували? Чому?

Коли ви заповнюєте цей зв'язок, кожен із вас позначає 2 пошани у фракції, якій ви допомогли, і 2 лих слави у фракції, якій завдали шкоди. Якщо під час гри вас помітять разом, обоє подвоюйте будь-яку пошану чи лиху славу, здобуті в цих фракціях.

☐ ☐ ☐ ☐ **ПОРАНЕННЯ**
☐ ☐ ☐ ☐ **ВИСНАЖЕННЯ**
☐ ☐ ☐ ☐ **ВИДАТКИ**

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 4

МАКСИМАЛЬНА НОША: 8

Дуельна рапіра ☐ ☐ ☐ ☐ ноша: 1

- **Дальність:** мала | **Мітки ходів:** роззброїти, парити
- **Точна.** Позначайте 1 зношення, щоб ігнорувати броню свого ворога, коли завдає шкоди.
- **Швидка.** Позначте 1 виснаження, щоб ударяти зблизька вправністю замість моці.

Броня з відходів ☐ ☐ ☐ ☐ ноша: 1

- **Саморобна.** Цей предмет не можна полагодити. Ця негативна мітка відновлює 2 вартості замість 1.

Хвацькі вміння: акробатика, підступний удар, зламати замок

Збройові навички: роззброїти

Ваші ходи

Малий корабель. Типово ваш корабель має шкалу зношення на 4 клітинки. Позначаєте зношення, коли він зазнає серйозних пошкоджень або коли це вказано в ході. Коли шкалу зношення вашого корабля заповнено, він дрейфує, а полагодити його можна тільки в порту. Якщо ви повинні позначити зношення на кораблі, але шкала вже заповнена, корабель тоне. Якщо ви колись втратите корабель, ігромайстер може надати вам можливість здобути новий.

Назва вашого корабля: «Двічі Затонулий»
Зношення ☐ ☐ ☐ ☐

Переваги:

- **Легкий.** Отримайте постійний бонус +1 до ошукування НІПа, коли покладаєтеся на швидкість свого корабля.
- **Стрімкий.** Раз на сесію позначте 1 зношення, щоб утекти від будь-якого переслідувача на воді.

Недоліки:

- **Моторошний.** Отримайте -1 до репутації у вибраній фракції, коли ви на кораблі.
- **Старий.** Ваш корабель має на одну клітинку зношення менше, ніж типово (3 замість 4).

Підняти вітрила. Коли ви мандруєте з галяви до галяви кораблем, позначайте 1 зношення на кораблі й виконуйте кидок на талан. У разі успіху ви досягаєте наступного порту — ІМ вкаже вам на одного дружнього (завичай) мешканця, якого ви тут знаєте. На 7-9 він тримає на вас образ — з'ясуєте стосунки або запропонуйте щось на принаймні 2 вартості, щоб лишити образу позаду. У разі провалу ви втрапляєте в небезпечну ситуацію на своєму маршруті ще до прибуття в порт.

Вихваляка. Коли ви вперше кидаєтеся в бій розгойдуючись, пірнаючи або стрибаючи, щоб ударити зблизька з малої дальності, виконуйте кидок на талан замість моці.

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ ☐ +0 ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

Муркізат -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☒ ☒ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

Лісовий Альянс -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☒ +0 ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Лукаста, оповідачка

Приголомшила ласця із чарівливим голосом, здатна привернути увагу навіть найнеслухнянішого натовпу. Вона сподівається стати легендою серед оповідачів, щоб пам'ять про неї жила вічно.



Шарм +3 • Хитрість +2 • Вправність +1 • Талан -1 • Міць -1

Ваша натура

Легенда. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли виступаєте перед великою уважною аудиторією.

Ваші мотиви

Чисті лапки. Розвивайтеся, коли досягаєте незаконної, злочинної мети, зберігаючи правдоподібний вигляд невинності.

Гострі відчуття. Розвивайтеся, коли втікаєте від певної смерті чи ув'язнення.

Хвацькі вміння: підробити, зламати замок, обчистити кишені

Збройові навички: брутальний удар

Ваші ходи

Ремісничє зняряддя. У вас є цінний (принаймні для вас) символ вміння й таланту. Початково він має 3 клітинки зношення, і цей предмет безцінний для вас.

Зношення □□□□ | **Тип:** флейта

Вигляд: потьмяніла

• **Міцна.** +2 клітинки зношення. Коли ви доглядаєте свій символ після публічного виступу, знімайте позначку зношення.

• **Чарівна.** Позначаєте 1 зношення замість виснаження, щоб додати +2 до перевірки бурлаки, коли **допомагаєте** йому, відволікаючи когось своїм виступом.

• **З'ясувальна.** Коли ви виступаєте на публіці, позначаєте 1 зношення, щоб спитати будь-якого персонажа, який бачив виступ: «Що насправді мотивує твого персонажа?» Отримайте +1 до ходів, які виконуєте відповідно до отриманої відповіді.

Коли ви вперше влаштовуєте палкий публічний виступ на галявині, виконуйте кидок на шарм. У разі успіху назвіть фракцію, якій ви лестите — важливий представник підходить до вас запропонувати роботу. На 10+ також позначте пошану в цій фракції. У разі провалу ви привертаєте до себе й своїх друзів найменш бажану увагу.

Усі погляди на мене. Коли ви когось відволікаєте дивовижним виступом, позначаєте 1 виснаження й виконуйте кидок на шарм. У разі успіху присутні не можуть відвести від вас очей — ваші союзники отримують постійний бонус +1, щоб скрадатися, сховатися, обчистити кишені чи довіритися долі, поки триває ваш виступ. На 10+ відкладіть 1 успіх. Ви можете витратити цей 1 відкладений успіх, щоб дати союзнику +3 до одного з перелічених кидків. У разі провалу ваша аудиторія вважає якусь частину вашого виступу образливою чи оманливою — вони навалюються на вас, щоб донести свою думку.

Солодка як мед. Додайте +1 до шарму (макс. +3, уже враховано).

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Сім'я

Ми з _____ разом пройшли крізь битви, дослідження руїн, пограбування й багато іншого. Яка саме подія зблизила нас? Що я зробила, щоб ця подія стала відомою?

... Коли ви допомагаєте цьому персонажу виконати умову його натури, ви обоє очищуєте свою шкалу виснаження.

Друг

Ми з _____ досі говоримо про ті часи, коли втекли з галявини, хоча ми думали, що наші пригоди змусять можновладців ставитися до нас як до героїв. Що ми зробили? Чому це пішло не за планом?

... Коли ви **допомагаєте** другу, ви можете позначити 2 виснаження, щоб додати +2 до його кидка (замість 1 виснаження за +1 як зазвичай).

Передісторія

Лукаста — уроджена Джейн Вітлі з містечка Бертрамова Бухта. Вона була тихою й усамітненою дитиною без друзів чи родини, за винятком батьків. Ніхто не звертав на неї уваги, окрім одного хлопчика — Деклана Шигана, який щодня вітався й посміхався їй. Джейн постійно зникала в своїх книжках й історіях. Тоді вона створила особу Лукасти Лагранж — мандрівної оповідачки, співачки й акторки. Ніхто й не помітив, як її сім'я переїхала, коли Джейн була ще підлітком, тож вона скористалася шансом й переосмислила себе. Вона щиро перевтілилася на Лукасту в усіх сенсах і пишається часом, проведеним у команді «Двічі Затонулого». Вона побачила більше Лісового Краю, ніж могла собі уявити, і стала дивовижною оповідачкою зі своїх дитячих мрій. Ніхто в Бертрамовій Бухті ніколи не забуде імені Лукасти Лагранж!

□□□□ **ПОРАНЕННЯ**
□□□□ **ВИСНАЖЕННЯ**
□□□□ **ВИДАТКИ**

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 3
МАКСИМАЛЬНА НОША: 6

Лисячий кинджал □□ **ноша: 1**

- **Дальність:** впритул, мала | **Мітки ходів:** брутальний удар, роззброїти.
- **Швидкий.** Позначте 1 виснаження, щоб **ударяти зблизка** вправністю замість моці.
- **Лисяча сталь.** Ігноруйте першу за сесію позначку зношення на цьому предметі.

Броня з відходів □□□ **ноша: 1**

- **Посилена.** Коли носите цю броню, можете знехтувати пораненнями, позначаючи виснаження замість зношення (1 до 1).

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 □□□□ -2 □□□□ -1 □□ □ +0 □□□□□ +1 □□□□□□ +2 □□□□□□ +3

Муркізат -3 □□□□ -2 □□□□ -1 □□ □ +0 □□□□□ +1 □□□□□□ +2 □□□□□□ +3

Лісовий Альянс -3 □□□□ -2 □□□□ -1 □□ □ +0 □□ □□□□ +1 □□□□□□ +2 □□□□□□ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Бурлаки розвиваються, дотримуючись своїх мотивів. Кожен мотив містить умову, виконання якої сприятиме розвитку бурлаки. Зрештою, саме ігромайстер вирішує, чи виконав бурлака умову свого мотиву. Але й гравці повинні звертати увагу ігромайстра, коли вважають, що виконали цю умову. Коли ви розвиваєтеся, дотримуючись свого мотиву, виберіть один варіант зі списку свого персонажа.

Важлива заувага: за кожен мотив можна розвинути тільки раз за ігрову сесію. Тож навіть якщо ви вважаєте, що виконали умову того самого мотиву кілька разів за сесію, розвиток буде лише один. Однак за виконання вимог обох мотивів можливо розвинути двічі за ігрову сесію.

Дара, пригодниця

- ☐ Додайте +1 до характеристики на свій вибір (характеристика не може перевищувати +2).

- ☐ Отримайте хід:

Оратор. Коли ви виступаєте з промовою перед зацікавленими мешканцями галявини, кажіть, до чого ви їх спонукаєте, і виконуйте кидок на шарм. У разі успіху вони діятимуть згідно з вашими настановами. На 10+ виберіть 2 результати, на 7–9 виберіть 1:

- вони не намагаються аж занадто розвинути ваші наміри;
- вони не розходяться за перших ознак реального опору;
- вони не вимагають, щоб ви вели їх за собою.

У разі провалу вони перекручують ваше повідомлення непередбачуваним способом.

- ☐ Отримайте хід:

Швидка дружба. Коли ви намагаєтеся потоваришувати з НІПом, якого щойно зустріли, підлаштовуючись під його манери, мову тіла й бажання, позначайте 1 виснаження й виконуйте кидок на хитрість. У разі успіху НІП відчуває до вас симпатію — поставте йому будь-яке безкомпромісне запитання, і він відповість правдиво, або попросить про просту послугу, і він її надасть. На 10+ ви дійсно сподобалися — НІП поділиться з вами цінним секретом або надасть суттєву послугу. У разі провалу ви зчитуєте його цілком хибно, і його невдоволення вам дорого обійдеться.

- ☐ Отримайте хвацькі вміння «сховатися» і «скрадатися».
- ☐ Отримайте збройові навички «спантеличити» й «імпровізувати зброю».

Шервін, швидчак

- ☐ Додайте +1 до характеристики на свій вибір (характеристика не може перевищувати +2).

- ☐ Отримайте хід:

Навколо світу. Отримайте одну додаткову клітинку виснаження. Коли ваша шкала виснаження заповнена й ви повинні позначити виснаження, можете позначити відповідну кількість поранень, аби не знепритомніти чи завершити участь у сцені.

- ☐ Отримайте хід:

Не вбивайте гінця. Ви отримуєте хвацьке вміння «**підробити**» (не враховуйте цю навичку до свого максимуму). Коли ви, щоб ошукати когось, прикидаєтеся невинним гінцем, який має важливе повідомлення, виконуйте кидок на талант замість хитрості.

- ☐ Отримайте хвацькі вміння «сховатися» і «спритність рук».

- ☐ Отримайте збройові навички «**стримати ворогів**» і «**швидкий постріл**».

Кліп, ронін

- ☐ Додайте +1 до характеристики на свій вибір (характеристика не може перевищувати +2).

- ☐ Отримайте хід:

Завжди озброєний. Ви отримуєте збройову навичку «**імпровізувати зброю**» (не враховуйте цю навичку до свого максимуму). Коли завдаєте шкоди імпровізованою зброєю, надавайте 1 додаткової шкоди.

- ☐ Отримайте хід:

Звичай війни. Коли ви закликаєте розсудливого ворога дотримуватися звичаїв війни, виконуйте кидок на міць. У разі успіху ворог почувається зобов'язаним — виберіть зі списку одне, чого ворог муситиме дотримуватися. На 7–9 ворог також вибирає, чого дотримуватиметеся ви. Порухення зобов'язання його розриває:

- виявляти милосердя до в'язнів і ворогів, які здаються в полон;
- утримуватися від підступної тактики в бою;
- стати один проти одного без сторонньої допомоги;
- утримуватися від насильства щодо неозброєних і невинних;
- боротися до капітуляції чи придушення, не відступати.

У разі провалу ворог не почувається зобов'язаним перед вашими ідеями війни — підготуйтеся до жорстокого уроку зі звичаїв, яких дотримується він.

- ☐ Отримайте хвацькі вміння «**підробити**» й «**підступний удар**».

- ☐ Отримайте збройові навички «**брутальний удар**» і «**налетіти на ворогів**».

Умберто, нападник

- ☐ Додайте +1 до характеристики на свій вибір (характеристика не може перевищувати +2).
- ☐ Отримайте хід:

Милосердна міць. Коли ви намагаєтеся подружитися з НІПом, якого врятували від чийогось гніву, приділіть час, щоб і далі допомагати цьому НІПу (позначаєте виснаження) або купіть йому випивку (позначаєте видатки). Ваша незмінна доброта приносить дивіденди — з вами поділяться цінним секретом або нададуть серйозну послугу.

- ☐ Отримайте хід:
Грабуй, плюндруй. Коли ви збираєте здобич у місці, повному цінних речей, виконуйте кидок на вправність. У разі успіху щось незвичайне впадає вам в око — заявіть про це, і воно ваше. На 10+ знайдене підпадає під усі 3 пункти, на 7–9 виберіть 1:

- воно варте купи грошей (+2 вартості);
- воно має особливу цінність для певної фракції (+4 пошани, якщо продати їм);
- воно надзвичайно тривке (+1 зношення).

У разі провалу ви можете забрати знайдене, але його розшукують небезпечні мешканці, які готові вбити власника, щоб відібрати цю річ.

- ☐ Отримайте хвацькі вміння «СХОВАТИСЯ» й «ОБЧИСТИТИ КИШЕНІ».
- ☐ Отримайте збройові навички «ГІТАТИ» й «СПАНТЕЛИЧИТИ».

Раттлер, піратка

- ☐ Додайте +1 до характеристики на свій вибір (характеристика не може перевищувати +2).
- ☐ Отримайте хід:

Багато рому. Раз на сесію ви можете вдруге **залучити** персонажа гравця, поділившись із ним ромом (позначаєте 1 видатки).

- ☐ Отримайте хід:
Морська хода. Коли ви **застосовуєте хвацьке вміння** на борту корабля для **підступного удару, акробатики**, щоб **скрадатися** чи **сховатися**, виконуйте кидок на талан замість вправності.
- ☐ Отримайте хвацькі вміння «СХОВАТИСЯ» і «СКРАДАТИСЯ».
- ☐ Отримайте збройові навички «ІМПРОВІЗУВАТИ ЗБРОЮ» й «ПАРИРУВАТИ».

Лукаста, оповідачка

- ☐ Додайте +1 до характеристики на свій вибір (характеристика не може перевищувати +2).
- ☐ Отримайте хід:

Пальці швидкі, очі швидші. Коли ви **розбираєтеся в напруженій ситуації** під час виступу, ви все одно можете поставити одне запитання в разі провалу.

- ☐ Отримайте хід:
Язик без кісток. Коли ви переконали НІПа за допомогою яскравої історії, у разі успіху позначаєте 1 виснаження, щоб змусити його обмовитися про щось важливе й дотичне до ситуації.
- ☐ Отримайте хвацькі вміння «АКРОБАТИКА» й «ВИВЕСТИ З ЛАДУ».
- ☐ Отримайте збройові навички «СПАНТЕЛИЧИТИ» й «РОЗЗБРОЇТИ».



ОСНОВНІ ХОДИ

Застосувати хвацьке вміння

Коли ви **застосовуєте опановане хвацьке вміння**, оголошуйте свою мету й виконуйте кидок на вправність. У разі успіху ви досягаєте мети. На 7–9 позначте 1 виснаження або зіткніться з ризиком використаного вміння (на вибір ігромайстра). Коли ви застосовуєте НЕ опановане хвацьке вміння, ви натомість довіряєтеся долі.

Зрозуміти когось

Коли ви **намагаєтеся зрозуміти когось**, виконуйте кидок на шарм. На 10+ відкладіть 3 успіхи. На 7–9 відкладіть 1 успіх. Під час взаємодії з персонажем можете витратити відкладені успіхи, щоби поставити запитання гравцю (1 успіх — 1 запитання):

- Чи правду говорить твій персонаж?
- Що насправді відчуває твій персонаж?
- Які наміри в твого персонажа?
- Що твоєму персонажу потрібно від мого?
- Як я можу вмовити твого персонажа на ____?

Довіритися долі

Коли ви **довіряєтеся долі, аби подолати неприємності**, виконуйте кидок на талант. У разі успіху вам зaledве вдається задумане або ви в останню мить уникаєте небезпеки — ігромайстер скаже, чого це вам коштувало. На 10+ доля сприяє сміливим: ваше хизування також надає вам швидкоплинну можливість.

Хвацькі вміння

Назва вміння	Опис	Ризики
Акробатика	Вправне лазіння, стрибки в довжину й висоту	Викрити себе, опинитися в небезпеці, поламати щось
Вивести з ладу	Вимкнення механізмів, знешкодження пасток	Витратити ресурси, поламати щось, привернути небажану увагу
Зламати замок	Відчинити замкнені двері, скриню тощо	Викрити себе, опинитися в небезпеці, поламати щось
Обчистити кишені	Непомітно поцупити щось із кишені	Залишити доказ, згаяти час, неvtішний результат
Підробити	Імітація, копіювання, фальшування	Залишити доказ, згаяти час, неvtішний результат
Підступний удар	Убивство, заборонений прийом, підступний напад, удар у спину	Залишити доказ, опинитися в небезпеці, привернути небажану увагу
Скрадатися	Непомітно прослизнути або вибратися	Опинитися в небезпеці, поламати щось, привернути небажану увагу
Спритність рук	Підкинути, підмінити, скинути щось, подати знак	Залишити доказ, неvtішний результат, привернути небажану увагу
Сховатися	Залишатися у сховку, зникнути з поля зору	Витратити ресурси, залишити доказ, згаяти час

Ошукати НІПа

Коли ви **ошукуєте НІПа задля отримання бажаного**, виконуйте кидок на хитрість. У разі успіху НІП клює на наживку й робить те, що ви хочете. На 7–9 ситуація розвивається одним із трьох шляхів (на розсуд ІМ).

- НІП вагається; ви розхитуєте його впевненість або послаблюєте його моральний дух;
- НІП розгублюється; ви здобуваєте критичну можливість;
- НІП реагує надмірно; отримайте +1 до ходів проти цього НІПа.

Переконати НІПа

Коли ви **переконуєте НІПа обіцянками чи погрозами**, виконуйте кидок на шарм. На 10+ НІП дивиться на речі з вашої позиції за умови, що ви дали йому вагомий мотив або належний хабар. На 7–9 НІП вагається: ігромайстер скаже, що потрібно зробити для його переконання.

Розібратись у напруженій ситуації

Коли ви **розбираєтеся в напруженій ситуації**, виконуйте кидок на хитрість. На 7–9 ви маєте 1 запитання. На 10+ маєте 3 запитання. Отримайте +1 до ходів, які ви виконуєте відповідно до отриманих відповідей.

- Як мені найкраще вибратися / оцінити / розв'язати ситуацію?
- Хто або що є найбільшою загрозою?
- Хто або що найбільш вразливий?
- Чого я повинен остерігатися?
- Хто тут головний?

Розтрощити щось

Коли ви **щось трощите**, виконуйте кидок на міць. У разі успіху предмет має серйозні несправності, його не можна використовувати знову, не полагодивши. На 7–9 ви дієте неточно й небезпечно; ви завдаєте супутніх ушкоджень, привертаєте увагу чи опиняєтеся в невигідній позиції (на вибір ігромайстра).

Допомогти чи завадити

Коли ви **допомагаєте або заважаєте іншому бурлаці**, позначайте 1 виснаження, щоб додати 1 до його кидка або відняти 2 від нього (після кидка). Позначте 1 виснаження знову, щоб вибрати одне з двох:

- приховати свою допомогу чи втручання;
- створити можливість або перешкоду.

Залучити персонажа гравця

Коли ви **залучаєте іншого персонажа** до своєї ініціативи, він знімає 1 позначку виснаження, якщо пристає на вашу пропозицію. Ви можете виконати цей хід лише один раз за ігрову сесію.

Опис ризиків

Викрити себе

Вас відразу помічає випадковий свідок.

Витратити ресурси

Використати припаси. Позначте 1 вдатки або 1 зношення (на вибір ігромайстра).

Залишити доказ

Лишити після себе доказ, який пізніше призведе до розслідування проти вас або відплати вашим союзникам.

Згаяти час

Витратити забагато часу, через що обставини якось значуще змінюються.

Неvtішний результат

Постати перед важким вибором щодо того, що саме ви хочете, або просто здобути не все.

Опинитися в небезпеці

Скористатися нагодою діяти й втратити в небезпечнішу ситуацію.

Поламати щось

Поламати щось, що носите із собою, або щось з оточення. Ймовірно, позначте зношення.

Привернути небажану увагу

Ворожі свідки з'являються там, де раніше всім було байдуже, що відбувається, або ви привертаєте увагу без викриття себе.

Збройні ходи

Усі бурлаки можуть вдарити зблизька, зчепитися з ворогом і націлитися на когось, якщо мають зброю з потрібною дальністю.

Для використання особливого збройного ходу необхідно мати збройову навичку та зброю з відповідною міткою і дальністю. (Для імпровізування зброї та спантеличення потрібні лише придатні для використання матеріали.)

Типово незброєні бурлаки завдають 1 виснаження. Озброєні бурлаки завдають 1 поранення.

Вдарити зблизька

Коли ви **вдаряєте ворога зблизька на малій дальності або впритул**, виконуйте кидок на міць. У разі успіху ви завдаєте одне одному шкоди. На 10+ виберіть 3 результати; на 7–9 виберіть 1:

- завдати серйозної (+1) шкоди;
- зазнати невеликої (–1) шкоди;
- змінити свою дальність на один крок;
- вразити, ошелешити чи налякати свого ворога.

Зчепитися з ворогом

Коли ви **зчепилися з ворогом впритул**, виконуйте кидок на міць. У разі успіху ви разом із суперником вибираєте свої результати одночасно. Продовжуйте вибирати, поки хтось із вас не відступить, не знепритомніє чи не помре. На 10+ ви першим вибираєте 1 результат, після чого вибиратимете разом із суперником одночасно:

- ви вдаряєте швидко і завдаєте поранення;
- ви знесилюєте суперника, він позначає виснаження;
- ви вражаєте слабке місце: позначте 1 виснаження, щоб завдати 2 поранень;
- ви відступаєте й змінюєте дальність на малу.

Націлитися на когось

Коли ви **націлюєтеся на вразливого ворога на великій дальності**, виконуйте кидок на вправність. У разі успіху ви завдаєте поранення. На 10+ ви можете ще раз завдати удару, перш ніж ворог сховається (додаткове поранення), або приховати свою позицію (на ваш вибір).

Брутальний удар

ОСОБЛИВИЙ ХІД

Коли ви **впритул чи з малої дальності брутально б'єте супротивника у вразливе місце**, позначайте 1 виснаження й виконуйте кидок на міць. У разі успіху ворог зазнає серйозної (+1) шкоди й не може замість цього позначити зношення на своїх обладунках. На 10+ ви уникаєте удару у відповідь. На 7–9 ворог контратакує.

Гатити

ОСОБЛИВИЙ ХІД

Коли ви **гатите броньованих ворогів на малій дальності**, позначайте 1 виснаження й виконуйте кидок на міць. У разі успіху ви пробиваєте їхній захист й обладунки — завдайте 3 зношення. На 7–9 ви перевищуєте можливості зброї або свої — позначте 1 зношення або опиніться в не вигідній позиції (на ваш вибір).

Зухвалий постріл

ОСОБЛИВИЙ ХІД

Коли ви **виконуєте зухвалий постріл для здобуття ситуативної переваги на будь-якій дальності**, позначайте 1 зношення й виконуйте кидок на вправність. На 7–9 виберіть 2 результати, на 10+ виберіть 3:

- ваш постріл влучає в будь-яку вибрану вами ціль у межах дальності, навіть за слоною чи сховану (завдаючи поранення чи зношення, якщо доречно);
- ваш постріл вражає ще й другу доступну ціль на ваш вибір;
- ваш постріл розтинає, ламає або перекидає щось на ваш вибір;
- ваш постріл відволікає ворога й відкриває можливість.

Імпровізувати зброю

ОСОБЛИВИЙ ХІД

Коли ви **створюєте зброю з підручних матеріалів**, виконуйте кидок на хитрість. У разі успіху ви створюєте зброю — ігромайстер скаже вам її мітку дальності та принаймні одну мітку переваг на основі використаних матеріалів. На 7–9 зброя також має мітку недоліків.

Налетіти на ворогів

ОСОБЛИВИЙ ХІД

Коли ви **налітаєте на групу ворогів у ближньому бою**, позначайте 1 виснаження та виконуйте кидок на міць. У разі успіху ви з ворогами завдаєте одне одному шкоди. На 10+ виберіть 2 результати, на 7–9 виберіть 1:

- ви викриваєте їх — завдайте 2 шкоди моральному духу;
- ви збентежуєте й розбалансовуєте ворогів — завдайте 2 виснаження;
- ви якнайкраще уникаєте ворожих влучань — ви зазнаєте незначної (–1) шкоди;
- ви провокуєте ворогів діяти один проти одного — знову позначте 1 виснаження, а вороги завдають шкоди самі собі.

Парирувати

ОСОБЛИВИЙ ХІД

Коли ви **намагаєтеся парирувати ворожі атаки з малої дальності**, позначайте 1 виснаження та виконуйте кидок на вправність. У разі успіху ви відволікаєте їхню увагу. На 10+ маєте всі 3 результати, на 7–9 виберіть 1:

- ви завдаєте моральної шкоди або виснаження (на вибір ігромайстра);
- ви роззброюєте суперника — він впускає зброю, але вона досяжна;
- ви не зазнаєте жодної шкоди.

Роззброїти

ОСОБЛИВИЙ ХІД

Коли ви **намагаєтеся влучити у зброю ворога на малій дальності**, виконуйте кидок на вправність. У разі успіху ворог повинен позначити 2 виснаження або втратити зброю — вона поза межами досяжності. На 10+ ворог позначає 3 виснаження замість 2.

Спантеличити

ОСОБЛИВИЙ ХІД

Коли ви **робите щось, щоб спантеличити ворога на малій дальності або впритул**, виконуйте кидок на вправність. У разі успіху спантеличення вдалося: ворог на певний час втрачає зір, слух чи орієнтацію в просторі, а ви здобуваєте можливість. На 10+ ворогу потрібен деякий час, щоб зорієнтуватися й відновити чуття, перш ніж він зможе чітко діяти. На 7–9 ваша перевага триває лише кілька миттєвостей.

Стримати ворогів

ОСОБЛИВИЙ ХІД

Коли ви **стримуєте групу ворогів на великій дальності**, позначайте 1 зношення й виконуйте кидок на хитрість. На 10+ маєте обидва результати, на 7–9 виберіть 1:

- завдайте 2 моральної шкоди;
- ворог пришпилений або заблокований.

Швидкий постріл

ОСОБЛИВИЙ ХІД

Коли ви **виконуєте швидкий постріл у ворога на малій дальності**, виконуйте кидок на талан. У разі успіху ви завдаєте поранення. На 7–9 виберіть 1 результат, на 10+ виберіть 2:

- ви не позначаєте зношення;
- ви не позначаєте виснаження;
- ви швидко рухаєтесь і змінюєте свою позицію (і, якщо бажаєте, дальність);
- ви тримаєте дистанцію з ціллю — ціль не рухається.



Війна повернулася до Лісового Краю.

Муркіза де Котé переможно провела свої армії через багато галявин, але Крилаті Династії відроджуються, аби протистояти їй. Миші, кролики та лиси Лісового Краю теж не сидять склавши лапки. Вони збираються в Лісовий Альянс — створене власними силами повстання, щоб звільнити Край від усіх гнобителів. У розпал цієї війни ви разом із друзями — ви всі бурлаки — мандруєте поміж галявинами. Ви беретеся за роботу, яку більше ніхто не хоче або не може виконувати. Ви вибираєте, кому служити (якщо взагалі комусь), і ви можете зрушити шальки терезів цієї війни.

Настільна рольова гра «Коріння» заснована на відзначеній нагородами настільній грі «Коріння. Гра про лісовий лад і безлад» від «Leder Games». У НРГ «Коріння» ви граєте за бурлак, вирушаєте в пригоди й змінюєте Лісовий Край своїми діями.

Ця книга — вибірка з основних правил НРГ «Коріння» із шістьма готовими персонажами та цілісною підготовленою галявиною, щоб дати вам напружену початкову ситуацію для кількох ігрових сесій. Відкрийте книгу, прочитайте її, виберіть своїх персонажів і починайте гру! Усе, що вам знадобиться, — це папір, олівці та пара шестигранних кісток!



APT. GKRP0030



4 820242 622428

LEDERGAMES

magpie
GAMES

GEEHACH