

Пазуровий Пагорб. 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 на Пазуровому Пагорбі. 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: Девід Кастро

Редагування: Брендан Конвей, Даніель Лозон 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
Пазуровий Пагорб	17
Як використовувати цю галявину	17
Конфлікти	18
Визначні мешканці	21
Визначні місця	24
Із чого почати	24
Шаблони персонажів	25
Фінеас, чемпіон	26
Сага, літописиця	27
Шерієн, посланниця	28
Ергін, еретик	29
Дона, шукачка	30
Орельєн, вигнанець	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.

Пазуровий Пагорб, готова галявина цієї книги, переважно розкриває міжособні чвари всередині однієї фракції — Крилатих Династій. Дві інші фракції, спілка «Річкове товариство» і Культ Ящірки, відіграють другорядні ролі. Основну війну за контроль Лісового Краю ведуть між собою Династії та Муркізат, тож внутрішній конфлікт на Пазуровому Пагорбі може змінити хід цієї війни.

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 зло. 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.



Крилаті Династії

Історія Крилатих Династій сягає 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 вступили 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.



Культ Ящірки

Культ Ящірки виник на далеких землях, а його місіонери, священники та солдати розійшлися по всьому світу: часом — із добром і бажанням допомогти, а часом — як загарбники та завойовники. Але всі вони поширювали послання Великого Дракона. Ключова ієрархія та структура Культур дуже далекі від Лісового Краю. Ті місіонери, які потрапили сюди, нерідко почали переймати місцеві стратегії, аби поширити свою ідеологію на мешканців Краю. Вони готові зайти так далеко, що навіть змінюють канонічні особливості Культур, щоб ті відповідали віруванням мешканців Краю й ефективніше наворачтати останніх до Культур.

Попри свою назву, Культ Ящірки насправді складається не лише з ящірок. Особливо це стосується його інкарнації в Лісовому Краї, де Культ знайшов прихильників серед багатьох видів, проповідуючи на пригнічених галявинах. Але Культ, як майже будь-яка фракція, не такий уже й простий; є багато тих, кому доброта Культур допомогла й кого поставила на ноги, але є й ті, хто боїться чи навіть ненавидить Культ за злочини його прибічників (чи тих, хто каже, що діє в ім'я Культур).



Спілка «Річкове товариство»

Спілка «Річкове товариство» — це комерційна федерація капітанів-торговців, що успадкувала назву від флотилії спілки. Зараз під цією назвою мають на увазі будь-якого торгового лідера спілки, використовує він човни чи ні. Спілка надає достатню автономію кожному капітану, щоб він мав власний прибуток, але всі залучені віддають частину доходів більшій організації, і всі вони в разі потреби можуть розраховувати на допомогу й ресурси організації. Завдяки цьому альянсу торговців, посиленому найманцями, спілка позиціює себе як панівну економічну силу, куди б вона не йшла. Розширюючи свою мережу в Лісовому Краї, спілка прагне стати єдиним і незамінним осередком торгівлі для незліченних галявин і знайти шлях до прибутку, навіть якщо заради цього доведеться втрутитися в конфлікт між фракціями.

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:

- **Фінеас, чемпіон.** Фінеас намагається бути благородною, величною, героїчною постаттю. Він служив в армії Теодори Зимородок, але прагне уникнути відкритої війни на своєму шляху.
- **Саґа, літописиця.** Саґа — учена, тож таємниці замку Августина кличуть її... Саґа вірить, що Ґай Зимородок зловживає історичним прецедентом задля здобуття влади.
- **Шерієн, посланниця.** Шерієн — досвідчена мандрівна дипломатка. Наразі вона прибула на Пазуровий Пагорб, щоб вирішити кризу — як із міркувань співчуття, так і через власні амбіції.
- **Єргін, єретик.** Єргін проповідує заповіт Великого Древа, хоча це й викликає ворожість і недовіру до нього. Він сподівається, що криза на Пазуровому Пагорбі принесе йому союзників і навернених.
- **Дона, шукачка.** Дона — дослідниця, керована допитливістю. Вона хоче дослідити руїни замку Августина, але також не потерпить жорстокості до невинних мешканців.
- **Орельєн, вигнанець.** Орельєн був великим лицарем Крилатих, перш ніж його зрадили і друзі, і вороги. Тепер він прагне справедливості та помсти.

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 Пазурового Пагорба.

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.

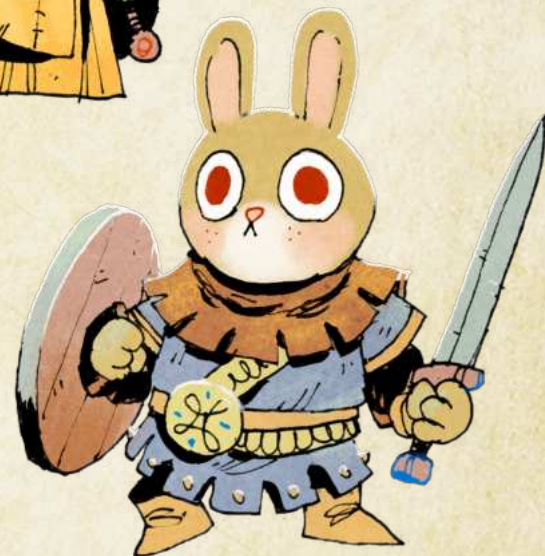
Знайомства та зв'язки

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 втратити в небезпечнішу ситуацію.

Поламати щось

Поламати 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, щоби поставити запитання.

Коли ви ставите запитання іншому персонажу, він відповідає чесно: гравці відповідають за своїх бурлак, а ігромайстер — за НІПів. 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 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.

Використовуйте цей хід, коли намагаєтеся підштовхнути когось виконати потрібну вам дію на підставі ваших слів. Якщо ви **погрожуєте або наводите вагомий аргумент** НІПу, цей хід — те, що треба. Але він працює тільки на НІПів — 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 ошукуєте 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 невідгідній 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 **довірення 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 про-йти, 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 про-йти, 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 Пазурового Пагорба — 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 чийось 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.

Пазуровий Пагорб



Як використовувати цю галявину

Пазуровий Пагорб — 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 НППів і 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 вас.

«**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 НПП на галявині викладе бурлаці свій погляд на публічний конфлікт, і майже все, що відбувається на галявині, так чи інакше пов'язане із цим конфліктом.

Коли бурлаки приходять на галявину, якомога швидше продемонструйте основний конфлікт — його не можна пропустити в жодному разі. Кожен мешканець має погляд на кризу спадкоємності й ідею, чий тріумф над двома іншими був би найкращим.

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, сталося б, якби бурлаки не з'явилися 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 взаємодіятимуть із цими персонажами, впливатимуть на їхні плани, рятуватимуть життя тощо. Дайте бурлакам шанс відреагувати на ці події та плани, показавши їм відповідні наслідки.

Опис

Пазуровий Пагорб — це велика стара галявина, де переважають лиси, але є й представники багатьох видів. Скільки пам'ятають мешканці, вона була під пануванням Зимородків. У різні часи рід Зимородків також посідав трон Крилатих. Тож Зимородки мають таке ж право на корону Крилатих Династій, як інші кандидати. У розпал Лісової війни бюрократи й можновладці виношували плани знову зробити галасливий Пазуровий Пагорб центром правління Крилатих. Не в останню чергу через те, що леді Морґана IV із Зимородків видавалася гарною кандидаткою в королеви. На жаль, леді Морґана раптово й несподівано померла кілька місяців тому.

Після її смерті рід Зимородків опинився в тристоронньому конфлікті за правонаступництво Пазурового Пагорба (та, ймовірно, Крилатих).

Серед претендентів — Тургуд, потенційний правонаступник і племінник Морґани, який вважає це своїм обов'язком; його сестра Теодора, полководиця й героїня війни, яка вірить, що була б кращою правителькою; і Гай, явний традиціоналіст і торговець, який, здавалося б, мав найслабше право на корону з трьох, однак використав стародавній езотеричний метод Крилатих для визначення спадкоємця й зробив свою претензію найвагомішою.

Усі троє взялися досліджувати замок Августина — фортецю на верхівках дерев, яка колись була величною резиденцією Зимородків, коли ті ще правили всіма Крилатими. Кожен із можливих спадкоємців сподівається знайти стародавні регалії Крилатих і скористатися ними, аби без війни зміцнити свої права на трон.

Відкрита війна між трьома представниками роду Зимородків стала б плямою на будь-якому новому правителі, поставила б під сумнів його легітимність і цінність для Крилатих — не кажучи вже про те, що жоден із них не мав би однозначної переваги в такому конфлікті. Навіть якщо поміж ними та їхніми прихильниками не почнеться відкрита війна, тривалий конфлікт все одно може розділити галявину.

Перше враження

Перше, що бачать бурлаки, сходячи зі стежки на галявину — це масивний дуб на вершині однойменного Пазурового Пагорба. У дубовій кроні видно виразний силует замку Августина. Ближче до нього погляду відкривається сучасна галявина, яка досі розростається, і на її тлі стає очевидною занедбаність замку.

На стежках повно солдатів з гербом у вигляді срібного пазура. Тут же — кілька членів Верховної варті в синьо-золотій уніформі. Між цими двома групами відчувається напруга. Деякі мешканці носять синьо-золоті пов'язки на руках, показуючи прихильність до Тургуда; інші носять червоне й срібне як знак прихильності до Теодори; найменш численна група носить на собі старі герби регентів Крилатих Династій на Пазуровому Пагорбі — знак прихильності до Гая.

Тихі розмови майже неможливо почути за різкими суперечками між мешканцями з різними пов'язками: вони кричать один на одного, озвучуючи свої претензії й образи іншій стороні — чи то Верховній варті, чи «Срібним Пазурам», чи річковим наймцям.

Конфлікти

ОСНОВНИЙ КОНФЛІКТ

Правонаступництво

Після смерті леді Морґани IV пройшло небагато часу, як її перший небіж забрав собі її срібну лаврову корону і став лордом Тургудом II Пазурового Пагорба, проголосивши себе претендентом на корону Крилатих Династій. Однак невдовзі по цьому основна військова компанія, «Срібні Пазури», на чолі з генералкою Теодорою повернулася з битви десь у Лісовому Краї. Хоча відкритий конфлікт іще не розгорівся, сили Теодори вочевидь не визнали правління Тургуда й не схилилися перед ним. Теодора й «Срібні Пазури» ще не висунули Тургудові явних, кричущих вимог зректися престолу, але їхня позиція цілком очевидна — тільки страх відкритої громадянської війни й порядність спиняють їх від активних дій. Тим часом Верховна варта протистоїть «Срібним Пазурам» і їхній тактиці залякування, зазедве не доводячи до повномасштабного конфлікту. Більшість солдатів і лідерів активних експедиційних військ запевняють, що їхні сили підкоряться тільки генералці Теодорі.

У розпал конфлікту лорд Гай Зимородок кинув на ринг і свою рукавичку, заявивши про своє право на владу на основі стародавньої книги «Про правління», написаної самим Августиним Зимородком. Його підтримують найбагатші особи Пазурового Пагорба (окрім Зимородків) й традиціоналісти зі знаті, зокрема, ті, хто сподівався, що Морґана посяде трон усіх Крилатих Династій. Крім того, Гай заплатив наймцям спілки «Річкове товариство» за підтримку його як правонаступника. Капітанка «Річкового товариства» Сігна від імені спілки ухвалила рішення заблокувати торгівлю з галявиною, якщо обраний спілкою кандидат Гай I не стане лордом і не отримає срібну лаврову корону.

Усі троє потенційних монархів цікавляться замком Августина, в якому, за чутками, поховані кілька символів влади Крилатих: оригінальна Печатка Августа I, передана йому всіма провідними родинами Династій; Королівська Мантия — плащ із пір'я Августа I; і створений легендарною королевою Крилатих Торнесою Зобов'язальний Скіпетр, який передавали правителям Крилатих упродовж століть. Усі 3 регалії поховані в руїнах після битви часів громадянської війни, коли група воронів з новоствореної Воронячої Ложі пограбувала Пазуровий Пагорб та знищила частини замку вибухівкою.

Володіння класичними символами влади посилює б зв'язок будь-кого зі спадкоємцями з традиціями. Також це могло б заручитися підтримкою знаті, яка ще не визначилася з фаворитом, мешканців Пазурового Пагорба й інших Крилатих з-за меж галявини. Без цих символів ситуація патова — жодному з претендентів не під силу прогнати інших, і жоден не хоче відкритого конфлікту. Ці регалії можуть змінити баланс сил.

Гай першим почав шукати символи влади. Він найняв мешканців галявини, щоб заглибитися в стародавні руїни й обшукати їх. Ніхто не звертав на це уваги, поки нестійка частина замку не обвалилася, поховавши одну з пошукових груп під деревиною і камінням. Після цього король Тургуд залучив значну частину Верховної варти для обмеження доступу до занедбаного замку. Тепер Варта пильно стежить, щоб ніхто сторонній не зайшов усередину, а Тургуд змушує вартових й інших служників ризикувати в небезпечних руїнах у пошуках цих предметів.

Щоб не пасти задніх, Теодора послала військовий загін «допомогти» обмежувати доступ до руїн. «Срібні Пазури» та Верховна варта ще не дійшли до фізичного насилля, адже їхні командири сподіваються завершити конфлікт, успішно пограбувавши руїни. Та щодня вони стикаються в руїнах, блокуючи один для одного доступ до захищених проходів. Теодора також підмовила мешканців і вояків проникнути в руїни, поки її солдати стежать за Верховною вартою. Тим часом Гай узявся проводити до руїн своїх прихильників, вдаючись до всіх можливих заборонених засобів, щоб дедалі більше пройдисвітів шукали потрібні йому регалії.

Поки вся трійця підкуповує, вербує та змушує мешканців до брудної роботи, дедалі більше їх губиться в руїнах. Ходять чутки, що найбільшу небезпеку становлять не, безумовно, нестійкі руїни, а колонія гігантських мурах, які вб'ють кожного, хто ступить хоч крок на їхню територію.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Пазуровому Пагорбі, то пошуки символів влади в руїнах завершаться катастрофою. Позаяк пошуки проводять мешканці, їхня недосвідченість неминуче призведе до повного обвалення руїн. Більше ніхто не зайде всередину, хіба що після років, витрачених на розбір завалів, або ж хтось вдасться до якогось чудернацького рішення на зразок вибухівки. Без регалій, що підтверджують право на трон, напруга на галявині сягне кульмінації.

Теодора не хотіла б вдаватися до перевороту, але її радники наполягатимуть, що єдиний спосіб відновити мир і порядок — захопити трон силою. Войовничі «Срібні Пазури» вступлять у бій з Верховною вартою, щоб захопити замок. Гай звернеться до капітанки Сігни та її найманців із закликом приєднатися до бою. Досвідчені професійні солдати «Срібних Пазурів» Теодори зрештою здолають як Верховну варту, так і найманців «Річкового товариства», хоч і ціною великих втрат. Правління леді Теодори Х розпочнеться з кровопролиття й чвар. Надії на об'єднання Крилатих під проводом монарха із Зимородків розвалюються, а самі Крилаті постраждають від масштабного конфлікту, адже інші лідери Крилатих змагатимуться за більший вплив на фракцію. Пазуровий Пагорб стане осередком антидинастійних настроїв.

КОНФЛІКТ

У хаосі

Окрім захисту правителя на ясеневому троні, Верховна варта традиційно відповідає за дотримання порядку на Пазуровому Пагорбі. Зазвичай цими справами керує лицар-сержант Варти — нині фенек на ім'я сер Кінаан Нагтам. Але в сера Кінаана не було часу підтримувати обережний баланс між контрабандистами, злодіями та головорізами, особливо стосовно синдикату «Місячне Світло».

Синдикат «Місячне Світло» — це місцева команда контрабандистів і злодіїв, якою керує Мері Білопазур, більш відома як Зимова Ніч. Вона заснувала власну справу й роками провозить на галявину нелегальні наркотики.

У минулому сер Кінаан Нагтам дозволяв синдикату «Місячне Світло» проводити операції, поки Мері обмежувала розмір синдикату та передавала частку доходу на допомогу біднішим мешканцям галявини. Мері радо виконувала свою частину угоди. Однак останнім часом Зимова Ніч розширює вплив, шантажуючи заможних торговців — вона почала з непомірних цін та здирництва, а згодом перейшла до вимагання грошей за захист і захоплення цінних та незахищених підприємств.

Але становище синдикату «Місячне Світло» ненадійне. Хтось краде з внутрішніх контрабандних ресурсів синдикату. Зимова Ніч помітила, що деякі її незаконні постачання не прибули, а певні найбільш захищені запаси пограбовано. Вона доручила своїй доньці та правій руці, Діані Білопазур, розслідувати, що відбувається. Мері навіть не підозрює, що Діана і є зрадниця. Діана використала вкрадене, щоби підтримати свою партнерку, Александрію Зимородок (див. «Пташеня-спадкоємець»).

Зимова Ніч досі намагається розширити територію свого впливу, хоча й стримує нову загрозу. Тим часом сер Кінаан хоче, або щоб вона припинила спроби розширення, і справи йшли як раніше, або щоб її усунули.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Пазуровому Пагорбі, то синдикат «Місячне Світло» продовжуватиме розширюватися й далі розшукуватиме винуватця крадіжок. Виявивши сховок злодія, Зимова Ніч накаже запечатати й спалити його. Діана й Александрія заледве встигнуть утекти, а Зимова Ніч згодом зауважить опіки на своїй доньці. Разом з іншими підказками це викриє Діану, і та буде змушена зникнути.

Зимова Ніч озлобиться й зосередиться на розширенні синдикату, плануючи захопити контроль над галявиною. Щоб позбутися сера Кінаана Нагтама, вона через посередників розкриє деталі їхньої угоди й надасть докази, внаслідок чого Кінаана з ганьбою виженуть. Потім вона тихо його вб'є. Зимова Ніч допоможе комусь лояльнішому обійняти цю посаду, відтак синдикат «Місячне Світло» контролюватиме закони на Пазуровому Пагорбі, усуваючи всіх суперників чи загрози на своєму шляху.

Червона ящірка

Культ Ящірки керує сиротинцем Пазурового Пагорба під управлінням Клемента Лагідного, надаючи малозабезпеченим дітям житло, освіту та їжу. Клемент і його послідовники порівняно недавно на цій галявині, тож не досягли вагомих успіхів у наведенні. Їм знадобилося п'ять років, щоб набрати в Культ достатньо членів і нарешті провести ритуал закликання — один з їхніх старших членів добровільно віддав своє життя, щоби благословити інших. Його тіло з пошаною та дбайливістю поховали в сиротинці, який водночас є святилищем місцевих культистів.

Нещодавно на світанках шести різних днів Верховна варта знаходила на вулиці тіла птахів, убитих так, що це викликало чутки й балачки про жертвоприношення Культ Ящірки. І спосіб смерті жертв, і близькість до сиротинця викликали підозру, що на Пазуровому Пагорбі полює вбивця і що Культ і сиротинець якось до цього причетні. Лагідному потрібен хтось, хто очистить репутацію членів Культ та школи, і поставиться з повагою до практик їхньої віри.

Насправді всі вбиті птахи — мешканці, які могли б заявити про своє право на трон Пазурового Пагорба. Якщо запропонований Гаєм архаїчний метод правонаступництва приймуть, жертви матимуть чи не більше прав, ніж сам Гай. Ці потенційні претенденти навіть не багаті чи впливові — це просто випадковий збіг, що завдяки старим звичаям у них могли бути права на владу. Більшість із них навіть не підозрювали, що мають шанс надягнути срібну лаврову корону, і могли навіть не знати про свій зв'язок із родиною Зимородків — Гай дізнався про це з документів про династійні родоводи, знайдених разом з архаїчними юридичними трактатами. Гай міг без проблем і надалі просувати своє право, але ймовірність, що суперники дізнаються про когось із сильніших кандидатів і надягнуть срібну лаврову корону на маріонетку... Це був великий ризик, тому Гай найняв убивцю, щоб розв'язати проблему. Убивця, Адріан Гакодзьоб, дізнався про нещодавнє жертвоприношення Культ й із задоволенням грає на ксенофобії та упередженнях щодо Культ, аби приховати власні напади на Зимородків і їхніх кузенів.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Пазуровому Пагорбі, то без неупередженого голосу на захист Культ Ящірки та його місцевого лідера Клемента Лагідного громадська думка обернеться проти них і спалахне конфлікт. Розлючений натовп мешканців Пазурового Пагорба протестуватиме проти Культ, а деякі учасники протестів без вагань завдаватимуть шкоди всім культистам, до яких дістануться. Вірогідно, натовп прийматиме за культистів геть усіх ящірок на шляху і діятиме відповідно. Кількість загинув зростатиме. Зрештою натовп прийде під стіни сиротинця, протестуючи проти його подальшого існування. Тоді з'явиться сер Кінаан Нагтам і його Верховна варта: вони не захищатимуть сиротинець, а зачинять його, Клемента Лагідного заарештують. Діти повернуться на вулицю, де їх спіткає тяжка доля.

Пташеня-спадкоємець

Хоча вбивця Адріан Гакодзьоб загалом успішно знищував суперників Гаю, одна потенційна жертва вижила. Александрія Зимородок (вона / вони), на погляд її троюрідного брата Гаю, була надто молодою й неблагородною, щоби правити. Насправді ж її права (згідно з архаїчним методом, який Гай використовує для свого просування) такі ж сильні, як і його. Александрія не бажала срібної лаврової корони і навіть не здогадувалася, що має якісь реальні права на неї... доки по неї не прийшов Адріан Гакодзьоб. Вона заледве вижила після атаки, хоч Гакодзьоб вважає, що успішно виконав завдання. Александрія сховалася й почала вивчати ситуацію. Поступово їй відкривалася ширша картина, і вона зрозуміла, що саме поєднувало її з багатьма іншими недавніми жертвами — вони усі вони могли б заявити про свої права завдяки архаїчному методу правонаступництва Гаю.

Зараз Александрія переважно переховується з друзями та зі своєю коханкою Діаною Білопазур — донькою відомої злочинниці Зимової Ночі. Саме Діана сховала Александрію, поки та оговтувалася від нападу. Завдяки своїм зв'язкам зі злочинним світом галявини, Александрія зібрала власну фракцію мешканців, яку фінансує за рахунок грошей і товарів, вкрадених у синдикату «Місячне Світло». Вона планує розповісти всій галявині про своє виживання лише тоді, коли прийде час реалізувати план: коли Гай почне діяти, вона викриє його як убивцю та дискредитує. На жаль, крадіжки в синдикату для фінансування цього плану привернули увагу матері Діани, Зимової Ночі.

Александрія не знає, хто такий Адріан Гакодзьоб і де він, але близька до встановлення інших імовірних цілей. Вона хоче зупинити вбивства, але без вагань застосує силу, щоб захистити себе чи тих, хто працює на неї, якщо до цього дійде. Тим часом Адріан Гакодзьоб зрозумів, що Александрія, схоже, вижила. Коли він дізнається, що Александрія отримує допомогу від Діани й інших, то під приціл потрапить синдикат і його члени.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Пазуровому Пагорбі, то задум Александрії й Діани спрацює, Гай буде дискредитований... Але Гакодзьоб тим часом теж не ловитиме лав. Він з'ясує, хто допоміг Александрії, уб'є кількох членів синдикату й тяжко поранить Діану. Александрія впаде у розпач через поранення коханої й використає свою невеличку банду, щоб завадити інтересам Гаю, аж до спроб його вбивства. Вона діятиме імпульсивно й необачно, тож Гакодзьоб легко її вистежить, і, коли вона вже буде готова убити Гаю, завдасть смертельного удару першим. Діана, рана якої ще не загоїлась, зізнається матері, навіщо її обкрадала, і попросить допомоги. Зимова Ніч кине усі сили синдикату проти Гаю й тим самим розпочне війну проти торговців.

Визначні мешканці

Тургуд Зимородок II

Нинішній володар Пазурового Пагорба Тургуд. Розумний, але й трохи наївний. Він вважає себе законним володарем галявини і не розуміє мотивів своєї сестри та двоюрідного брата. Йому потрібно зміцнити підтримку свого правління, і здобуття символів влади, на його думку, цьому допоможе. Він знає, що володіння регаліями добре вплине на традиціоналістів і консервативну знать Пазурового Пагорба. Він не очікує, що його сестра справді нападе, і не усвідомлює, наскільки хитке його становище.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐

ПОРАНЕННЯ ☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐

Мотив: залишатися володарем Пазурового Пагорба

Спорядження:

- Благородне вбрання
- Срібна лаврова корона
- Створена Крилатими особлива броня
- Створений Крилатими особливий меч

Ходи:

- Наказати Верховній варті захищати себе
- Вимагати лояльності від своїх підданих
- Видавати укази про закони цих земель

Теодора Зимородок

Генералка «Срібних Пазурів», справжня героїня війни та вимушена політикиня, Теодора вважає себе головною і прямою суперницею свого брата Тургуда. Вона не хоче бути Леді, але ніхто з її підданих не вірить, що Тургуд заслуговує на срібну лаврову корону з огляду на те, як багато вона дала галявині і як мало зробив він. Прихильники переконали її, але вона не хоче розпочинати на Пазуровому Пагорбі ще одну громадянську війну. Потай Теодора вважає, що Тургуд дійсно має найбільше законних прав на корону. Водночас вона розуміє, що він не дуже підходить для лідерства і, що важливіше, на відміну від неї він не заслужив право бути лідером.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐☐

Мотив: здобути контроль над Пазуровим Пагорбом задля його ж блага

Спорядження:

- Бойова й урочиста броня
- Створений Крилатими меч

Ходи:

- Наказати «Срібним Пазурам» атакувати
- Віддати чіткий наказ під час бою
- Протистояти нездоланим на вигляд перешкодам

Гай Зимородок

Гай Зимородок — третій Зимородок, який претендує на трон Пазурового Пагорба. Він багатий торговець і традиціоналіст, доволі амбітний, хоч стверджує, що не шукає особистої слави — лиш процвітання Пазурового Пагорба. Собі він каже, що просто прагне повернути галявину на правильний, традиційний шлях. Із цією метою він відкопав архаїчний метод визначення правонаступництва, який робить його новим законним правителем. Тому він ще й найняв убивцю Адріана Гакодзьоба для усунення тих, хто міг би йому перешкодити.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐

ПОРАНЕННЯ ☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐☐

Мотив: вести Пазуровий Пагорб до кращого майбутнього

Спорядження:

- Багатий одяг торговця
- Кошіль із монетами

Ходи:

- Розкрити підступну змову
- Скликати найманців для захисту й служіння
- Шантажувати ворога викраденими секретами

Клемент Лагідний

Лідер місцевого осередку Культур Ящірки й директор сиротинця на Пазуровому Пагорбі. Клемент сповідує свою віру у спосіб, який відповідає його власним духу й переконанням. Нікого не примушують до Культу, але підопічним сиротам змалку розповідають, що Великий Змій цінує й любить їх. Багато мешканців Пагорба вважають доброту Клемента дивною, ніби він за цією добротою щось приховує, а також часто діляться перебільшеними кошмарними історіями про ритуали Культу. Нещодавно один старший член Культу віддав власне життя, щоб, згідно з традицією, благословити нових членів віри. Але місцеві жителі вважають, що пів десятка птахів, знайдених убитими на галявині, — жертви релігійного запалу Клемента. Він заперечує це, продовжуючи робити добрі справи, але йому мало хто вірить.

ВИСНАЖЕННЯ ☐

ЗНОШЕННЯ ☐

ПОРАНЕННЯ ☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐

Мотив: захищати та підтримувати тих, хто цього відчайдушно потребує

Спорядження:

- Звичайний одяг
- Ціпок
- Скромний вирізьблений з дерева символ Великого Змія

Ходи:

- Закликати на допомогу вірян
- Проповідувати взаємну підтримку та співчуття
- Допомогати та втішати хворих і бідних

Александрія Зимородок

Згідно з методом, викладеним у віднайдеому Гаєм трактаті «Про правління», його молода кузина мала б майже стільки ж прав на трон Пазурового Пагорба, як і сам Гай, хоч в очах Гая виглядала трохи старшою за пташеня. Найманець Гая намагався її вбити, і вона заледве врятувалася. Тепер Александрія об'єдналася зі своєю коханою Діаною Білопазур і її друзями-злочинцями, щоб спробувати знищити Гая, перш ніж він зможе скористатися своїми правами й сісти на трон.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐

ПОРАНЕННЯ ☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐

Мотив: зупинити й покарати Гая

Спорядження:

- Гарний одяг
- Набір маленьких ножів
- Перстень із печаткою Зимородків

Ходи:

- Утікати до своїх союзників-злочинців
- Встановити важливі зв'язки завдяки зібраним доказам
- Зібрати послідовників своєї справи

Мері Білопазур

Відома під прізвиськом Зимова Ніч, Мері — лідерка синдикату «Місячного Світла», найбільшої самостійної злочинної організації на Пазуровому Пагорбі. Роками вона мала напружені, але стабільні взаємини з Верховною вартою та сером Кінааном Нагтамом — вона могла діяти на Пагорбі, не боячись законного покарання, доки не висовувалася, не створювала проблем і не намагалася вийти на заможні території, де синдикат могли помітити. В обмін на це вона віддавала частину свого прибутку галявині та її пригнобленим мешканцям. У нещодавньому хаосі вона скористалася нагодою, щоб розширити свій контроль над галявиною, руйнуючи цим вибудовані із сером Кінааном взаємини. Нещодавно її донька Діана (без відома матері) почала обкрадати синдикат «Місячне Світло», щоб допомогти своїй коханій Александрії Зимородок. Мері допомогла б Діані й Александрії, якби вони прийшли до неї, але тепер Мері переконана, що на її територію проникає інша банда. Вона готова вдатися до насильства, щоб захистити свої здобутки.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐

Мотив: розширювати й захищати свою злочинну імперію

Спорядження:

- Вишуканий одяг
- Срібні шпильки з перлинами
- Срібні прикраси з діамантами

Ходи:

- Залякати погрозами насильства
- Укладати незаконні угоди й давати хабарі
- Виявити прихованих союзників і найманців

Діана Білопазур

Діана Білопазур, донька Зимової Ночі та кохана Александрії Зимородок, права рука матері. Коли Мері віддає наказ або якомусь бандиту потрібно поскубти чуприну, вона посилає Діану. Усі припускають, що одного дня Діана посяде місце матері. Діана знехтувала своїми зобов'язаннями перед матір'ю і потай скористалася ресурсами синдикату, щоб допомогти своїй партнерці Александрії. Вона зайшла надто далеко й тепер не бачить легкого виходу з цієї ситуації. Діана сподівається, що Александрія зможе викрити Гая, щоб усі повернулися до нормального життя.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐

Мотив: захищати Александрію й допомагати їй

Спорядження:

- Гарний одяг
- Метальні кинджали

Ходи:

- Напасти з лютою жорстокістю
- Скликати інших злочинців на підтримку
- Вирішити проблеми краденими грошми

Адріан Гакодзьоб

Убивця-найманець, який проживає на Пазуровому Пагорбі лише короткий час. Адріан (він / вони) зараз працює на Гая Зимородка й убиває всіх, хто міг би претендувати на срібну лаврову корону за віднайдемом Гаєм архаїчним методом правонаступництва. Сам Адріан придумав пов'язати вбивства з місцевим Культom Ящірки, щоб смерті стали втіленням найгірших історій про ритуали цієї групи. Гакодзьоб зазнав невдачі лише одного разу — з Александрією (хоча вважав її мертвою, коли залишав місце злочину). Згодом Гакодзьоб зрозумів, що Александрія могла вижити, і вирішив завершити роботу. Серійні вбивства на цей час припинилися, хоча страх і недовіра до Культy все ще зростають. Знайти Александрію виявилось досить важко, зокрема через те, що вона перебуває під опікою синдикату «Місячного Світла» й особисто Діани Білопазур. Адріан шукає якогось йолопа, щоб вивідати місце перебування Александрії, він знає, як розіграти це невимушено й уникнути підозр.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐☐

Мотив: убити суперників Гая

Спорядження:

- Тонка броня під скромним одягом
- Інструменти вбивці

Ходи:

- Вичікувати, щоб діяти вчасно
- Рухатися швидко й тихо
- Атакувати з тіней

Сер Кінаан Нагтам

Сер Кінаан Нагтам — лідер Верховної варти. Це фенек родом із далеких земель. Він прийшов на Пазуровий Пагорб із Морганом IV (багато років тому врятував їй життя). Нагтам став вартовим, а згодом лідером Верховної варти. Він уникає вибору між трьома правонаступниками, дотримуючись букви закону й служачи Тургуду II. Зараз він намагається одночасно бути головним миротворцем на Пагорбі й командиром експедицій Верховної варти в замок Августина. Він і його війська обмежені в ресурсах і не досягають успіху в обох зобов'язаннях. Розгубленість Нагтама дала шанс Зимовій Ночі порушити укладену між ними угоду. Тепер йому доводиться боротися з амбіціями і внутрішніми чварами синдикату, та ще й із серією вбивств у своєму місті! Він дедалі більше схильний до різких суджень в стресових ситуаціях. Зокрема, його власні упередження щодо Культу Ящірки спонукають його засуджувати Клементя Лагідного й місцевий культ, і він, швидше за все, ігноруватиме місцевих мешканців, які прагнуть вчинити самосуд над Лагідним.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐☐

Мотив: підкорятися володарю Пазурового Пагорба

Спорядження:

- Броня Верховної варти
- Виготовлений Крилатими меч

Ходи:

- Розгорнути загони Верховної варти
- Розслідувати кримінальну ситуацію
- Делегувати ресурси Верховної варти довіреним особі

Верховна варта

Верховна варта захищає ясеневий трон і патрулює Пазуровий Пагорб. Кілька вартових постійно тримаються поблизу лорда Тургуда на випадок, якщо почнеться війна. Решта розміщені навколо й усередині руїн замку Августина. За потреби можете створити конкретних окремих солдатів: використовуйте правила для створення НІПів. Броня створених солдатів завжди повинна мати як мінімум 1 клітинку зношення, а зброя — завдавати як мінімум 1 поранення й 1 виснаження.

Середній загін: ці характеристики описують значну групу вартових Верховної варти, які, ймовірно, будуть присутні в будь-якому серйозному конфлікті.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐☐ **ЗНОШЕННЯ** ☐☐☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐☐☐☐ **МОРАЛЬНИЙ ДУХ** ☐☐☐☐☐☐

Шкода: 3 поранення

Мотив: служити та захищати лорда Тургуда

Спорядження:

- Алебарди, кольчуги

Ходи:

- Вистежити порушників
- Арештувати й ув'язнити правопорушника
- Залякати демонстрацією сили

«Срібні Пазури»

У всі часи «Срібні Пазури» діяли як експедиційні війська на Пазуровому Пагорбі. Під час останньої Лісової війни генералка Теодора очолила «Срібних Пазурів», щоб допомогти іншим Крилатим у битві проти ворожих фракцій. Коли Тургуд узяв на себе правління їхньою домашньою галявиною, «Срібні Пазури» повернулися на Пазуровий Пагорб, щоб силою підтримати претензію Теодори на трон. За потреби ви можете створити конкретних окремих солдатів: використовуйте правила для створення НІПів. Броня створених солдатів завжди повинна мати як мінімум 1 клітинку зношення, а зброя — завдавати як мінімум 1 поранення й 1 виснаження.

Малий загін: ці характеристики описують чоту «Срібних Пазурів» — найпоширеніший розмір групи, з якою стикаються бурлаки в різних ситуаціях.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐☐ **ЗНОШЕННЯ** ☐☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐☐ **МОРАЛЬНИЙ ДУХ** ☐☐☐☐☐☐

Шкода: 2 поранення та 2 виснаження

Мотив: посадити генералку Теодору на трон Пазурового Пагорба

Спорядження:

- Добряче зношені й доглянуті довгі мечі, легка броня

Ходи:

- Переміщуватися вміло й тихо
- Перекопати підкоритися погрозами чи вмовляннями
- Вступити в організований бій

Найманці «Річкового товариства»

Капітанка Сігна з «Річкового товариства» та загін найманців запрошені сюди на підтримку Гаю. Найчастіше вони діють разом, тому бурлакам доводиться мати справу з усією групою. Як правило, найманці тримаються осторонь, але Сігна передала їм Гаю, тож у разі конфлікту вони втрутаються. За потреби ви можете створити конкретних окремих найманців: використовуйте правила для створення НІПів. Броня створених найманців завжди повинна мати як мінімум 2 клітинки зношення, а зброя — завдавати як мінімум 1 поранення й 1 виснаження.

Малий загін: ці характеристики описують чоту найманців — найпоширеніший розмір групи, з якою стикаються бурлаки в різних ситуаціях.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐☐ **ЗНОШЕННЯ** ☐☐☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐☐ **МОРАЛЬНИЙ ДУХ** ☐☐☐☐☐☐

Шкода: 2 поранення

Мотив: виконувати контракти й угоди Сігни

Спорядження:

- Молотки та сокири, загартована рослинна броня й кольчуги

Ходи:

- Влаштувати засідку на солдатів супротивника або вказані цілі
- Відступити з бою, в якому вони явно не переможуть
- Залякати потенційних ворогів і підкорити їх

Визначні місця

Замок Авґустина

Побудований серед звивистих гілок стародавнього дуба на вершині Пазурового пагорба, замок Авґустина — тільки рештки часів процвітання. Коли фортеця частково впала, лорд Данте VII залишився всередині, і відтоді символи влади вважають втраченими. Замок було приречено, і регалії пліснявіли там, поки Пазуровий Пагорб розвивався далі. Тепер гігантські мурахи зробили руїни своїм домом і загинуть, захищаючи свою королеву від усіх прибульців. Верховна варта й «Срібні Пазури» розташувалися неподалік, щоб не допустити всередину мешканців. Не минає й дня, щоб кімната чи коридор не руйнувалися чи обвалювалися. Однак солдати є не скрізь, й один вхід, колишній злив із кухонь, залишається точкою доступу для всіх, хто про нього знає.

Цитадель Щита

Цитадель Щита — фортеця «Срібних Пазурів», розташована на нижньому рівні галявини. Тут розміщено штаб Теодори. Цитадель надійно укріплена кам'яними стінами та дахами, має власну комору й велику кількість припасів, що робить облогу для Верховної варти непрактичною.

Маєток Зимородків

Побудований на найвищій частині дерев унизу Пазурового Пагорба, маєток Зимородків — це чинний осередок влади на галявині. Протягом багатьох поколінь династія Зимородків правила із цього розкішного маєтку. Тут мешкають Тургуд, усі його брати, сестри та кузини, а також Верховна варта, яка неподалік має ще невелику сторожку. Маєток Зимородків недостатньо захищений чи підготовлений для опору нападникам — справжніми воротами до маєтку мала бути Цитадель Щита. Маєток закритий, і всередину пускають лише тих, хто має королівське запрошення.

Сиротинець Пазурового Пагорба

Сиротинець Пазурового Пагорба — це великий комплекс, який раніше був кількома окремими будинками. До комплексу входять: велика будівля школи, гуртожиток для дітей, а також молитовний дім для вірян і кладовище. Хоча сиротинець може похвалитися воротами та стіною, він не такий уже й захищений.

Клуб «Повний місяць»

Ні для кого не секрет, що, хоч клуб і маскується під звичайну таверну та гральний дім, — це домашня база синдикату «Місячне Світло» і їхньої лідерки, Зимової Ночі. У барі й ігрових кімнатах у будь-який час дня і ночі можна зустріти неприємних типчиків. Удень лідери менш успішних громад галявини приходять у справах до Зимової Ночі, адже саме синдикат надає їм громадські послуги.

Особливі правила

Гігантські мурахи

Гігантські мурахи блукають залами замку Авґустина. Вони мають такі характеристики:

Малий загін: ці характеристики описують невелику групу мурах, які патрулюють зали замку — найбільш поширений розмір групи, з якою стикаються бурлаки.

ВИСНАЖЕННЯ □□□□ **ПОРАНЕННЯ** □□□□□

Мотив: захистити свою королеву

Ходи:

- Розбити стіну, щоб спричинити обвал
- Роїтися у разі загрози мурашнику
- Підхопити ціль і віднести її геть

Примітка. Коли група мурах переможена, вони виділяють попереджувальний запах, який приводить на це місце іншу групу мурах.

Хитка опора

Руїни замку небезпечні. Щоразу як один або кілька персонажів починають інтенсивну діяльність, яка може загрожувати руйнуванням у межах замку, кидайте 1к6 + 1 за кожен кидок після попереднього руйнування. Якщо результат 6 або більше, відбувається обвал, що завдає принаймні 1 поранення всім присутнім персонажам (можливо й більше, залежно від ситуації).

Із чого почати

Бурлаки застають Пазуровий Пагорб на межі громадянської війни. Переконайтеся, що вони відчують це як щось більше, ніж боротьба між політиками — це суперництво може перерости в справжню війну, яка спустошить усю галявину. Мешканці Пазурового Пагорба багато інвестували в своїх лідерів.

Для початку познайомте бурлак з місцевими конфліктами — відразу ж проведіть зіткнення між Верховною вартою та «Срібними Пазурами». Вартовий заарештовує когось, хто голосно проголошує, що Тургуд — не їхній правитель, а «Срібні Пазури» намагаються завадити арешту. Якщо бурлаки не втрутяться, конфлікт досягне межі справжньої бійки, перш ніж прибуде сер Кінаан Нагтам і накаже Верховній варті відступити і піти до замку Авґустина.

Після цього познайомте бурлак з різними НІПами, які можуть бути зацікавлені в їхніх послугах. Гай пильнує за новачками, тож запросить їх на бенкет і запропонує за велику платню досліджувати руїни замість нього. Кінаан Нагтам може запропонувати бурлакам гроші за допомогу в патрулюванні та підтримці миру на галявині, якщо вони здадуться йому корисними, надійними союзниками. Або ж Нагтам міг би залучити їх до справ Верховної варти в замку Авґустина.

Зв'язки персонажів із Пазуровим Пагорбом

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

- **Фінеас, чемпіон.** Колись він був частиною «Срібних Пазурів» Теодори. На початку гри Фінеас вибирає Праведника й Ворога, чим визначає, якого правонаступника підтримає, а якому протистоятиме.
- **Саґа, літописиця.** Саґа — це науковиця, здатна або підтримати архаїчну методологію Гаю, або підірвати її. Усі сторони будуть зацікавлені в допомозі Саґи.
- **Шерієн, посланниця.** Шерієн відома Тургуду та Клементу Лагідному; обидва прагнуть допомоги Шерієн у вирішенні конфліктів.
- **Єргін, єретик.** Єргін шукає дім, щоб заснувати рух Послідовників Великого Дерева. Щоб цього досягти, він звернувся до Теодори та Гаю, пропонуючи допомогу у розв'язанні їхніх проблем.
- **Дона, шукачка.** Дона заборгувала синдикату «Місячне Світло» за підказку, де знайти один із символів влади.
- **Орельєн, вигнанець.** На початку гри гравець Орельєна вирішує, кому він буде мститися — Тургуду, Теодорі чи Гаю. Кого б не вибрали, саме цей персонаж найбільше відповідальний за вигнання Орельєна.

На ринку бурлаки можуть натрапити на «рекрутинг» «Срібних Пазурів» або Верховної варті, які змушують мешканців приєднатися до «спеціального експедиційного загону» пошуку регалій, але без оплати чи захисту. Ситуація швидко погіршується, коли солдати хапають і тягнуть за собою неохочих мешканців.

У нижніх частинах галявини персонажі можуть дізнатися про вбивства й імовірну дотичність до цього Культу. Клемент Лагідний спробує заручитися допомогою бурлак, сподіваючись, що вони більш відкриті, ніж звичайні мешканці галявини, хоча не може запропонувати відчутної винагороди. А якщо персонажі підуть до клубу «Повний місяць», то зустрінуться з Діаною і, можливо, навіть із самою Зимовою Ніччю — дві лідерки синдикату не будуть надто довірливими, але вони можуть знайти застосування бурлакам у розв'язанні своїх проблем (особливо якщо бурлаки розділяють їхні погляди).

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. Ось кілька прикладів:

- Зі складу синдикату «Місячного Світла» зникла партія незаконних товарів — хтось викрав їх з-під кігтів Зимової Ночі. Вона не може це так залишити і хоче повернути контрабанду за будь-яку ціну. Зимова Ніч готова терміново укласти союз із іншою силою, як-от Верховна варта, якщо це поверне її майно. Але такий союз миттєво порушить крихку рівновагу на галявині, що призведе до відкритого конфлікту.
- Тургуд постановив, що відкритий протест проти його правління — це не лише бунтівна, але й зрадницька діяльність, яку карають смертю. Першими за 3 дні повісять тих, кого вже заарештували за подібні висловлювання.
- Мешканці, які живуть неподалік сиротинця, зібралися на масовий протест проти Культу й звинувачують культистів у смертях на Пагорбі. Верховна варта тут присутня, начебто щоб запобігти переростанню протесту в бунт, але сер Кінаан не дозволить своїм військам втручатися без гострої потреби (не в останню чергу тому, що сам на боці натовпу).

- Черговий обвал у руїнах створює більший, очевидний вхід до старого замку. Несподівано виявляється, що Верховної варті замало для захисту всіх входів, і конфлікт перетворюється на божевільні перегони до замку заради пошуку символів влади.
- Між Верховною вартою і «Срібними Пазурами» починається жорстока сутичка, коли один із менш навчених офіцерів Верховної варті вдаряє солдата «Пазурів», щоб змусити його зійти з дороги. У розпалі бою спалахує пожежа, яка загрожує галявині.

Шаблони персонажів

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

- **Фінеас, чемпіон.** Фінеас — колишній солдат «Срібних Пазурів», який повернувся з війни, щоб стати на кращий шлях до героїзму... Хоча він досі обожає гарний бій.
- **Саґа, літописиця.** Саґа — науковиця й історикиня, найбільше зацікавлена у правді й історії. Вона рішуче налаштована не допустити зловживань знаннями в егоїстичних руйнівних цілях.
- **Шерієн, посланниця.** Шерієн — мандрівниця та дипломатка, зацікавлена як у вирішенні небезпечних шкідливих конфліктів, так і у створенні власної репутації та наживанні багатства.
- **Єргін, єретик.** Єргін несе звістку про Велике Дерево з вірою, заохочує до захисту тих, хто цього потребує. На Пазуровому Пагорбі він шукає союзників.
- **Дона, шукачка.** Дона — дослідниця, яка любить відвідувати руїни й дивовижні місця. А ще вона не терпить тиранив, які використовують інших у своїх інтересах.
- **Орельєн, вигнанець.** Орельєн колись був гордим благородним лицарем Крилатих Династій, перш ніж його зрадили вороги та друзі. Тепер він шукає лиш справедливості й помсти.

Фінеас, чемпіон

Шляхетний, могутній, незграбний майбутній герой. Фінеас намагається уособлювати благородство. Він покинув службу на леді Теодору, щоб досягти більшої справедливості.



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

Ваша натура

Взірець. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли публічно беретеся за складне завдання від імені Праведника чи тих, кого він веде за собою.

Ваші мотиви

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

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

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Сім'я

Ми з _____ вже майже зрідлилися впродовж років, проведених у спільному товаристві. Чому нам було важко порозумітися в минулому?

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

Захисник

_____ — справжній герой, чия моральну чистоту ціную навіть я. Що він / вона зробили, щоби переконати мене у своїй доброчесності?

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.

Хвацькі вміння: спритність рук
Збройові навички: гатити

Ваші ходи

Відповісти на поклик. Між Крилатими фракціями Тургуда, Теодори чи Гая оголосить одного найбільшою надією для Лісового Краю (Рятівник), а інших — злими тиранами (Вороги). Отримайте постійний бонус +1 до захисту прибічників Рятівника або до шкоди прибічникам Ворогів. Ви можете змінювати, кого з них вважаєте Рятівником чи Ворогом, один раз на сесію, очистивши всю пошану в Крилатих; ваша репутація не змінюється.

Рятівник: _____ Ворог: _____

Роль, яку ви часто виконуєте як чемпіон:

• **Паладин.** Коли ви завдаєте шкоди Ворогу, завдавайте 1 додаткової шкоди. Коли ви зазнаєте шкоди, захищаючи Рятівника, зазнавайте на 1 шкоду менше.

Тільки навичка проти навички. Коли ви зчепилися з ворогом, на 12+ ви можете навмисно зазнати його удару, щоб знешкодити ворога — зазнайте повної шкоди від ворога, щоб заповнити його шкалу виснаження або поранень.

Передісторія

Фінеасу добре відомі чвари Пазурового Пагорба, бо він тут народився. Раніше він служив Срібним Пазуром в армії генералки Теодори, але зрештою зрозумів, що війна занадто жорстока, сповнена болю і позбавлена честі. Він став бурлакою, щоб шукати справжнє благородство, бути вказівною зіркою, захисником невинних і героєм-воїном. Його успіх досі був... неоднозначним, але він сподівається, що, повернувшись на Пазуровий Пагорб під час цієї нової кризи, він зможе змінити ситуацію. Одне з перших, найважливіших рішень, які стоять перед ним — на чий бік пристати? Фінеас — блискучий воїн, і йому подобається битися, але його власний кодекс героїзму каже, що він не завдасть удару першим, хіба що зіткнеться з кимось, хто навмисно кривдить інших.

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

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 3 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 6
МАКСИМАЛЬНА НОША: 12

Держакова зброя ☐ ☐ ☐ ☐ **НОША: 1**

- **Дальність:** мала | **Міткі ходи:** гатити, роззброїти, налетіти на ворогів
- **Засяг.** Коли ви **вдаряєте зблизка**, 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.
- **Громіздка.** Цю зброю неможливо сховати, і її завжди видно, коли вона при вас. Позначайте виснаження щоразу, як намагаєтеся **застосувати хвацьке вміння** або **довіряєтеся долі**, щоб скрадатися, сховатися, завдати підступного удару або здійснити щось акробатичне.

Латний обладунок ☐ ☐ ☐ ☐ **НОША: 2**

- **Захист від стріл.** Ігноруйте перше в сцені влучання стрілою, яке завдало б поранень.
- **Важезний.** Цей предмет займає 1 додаткову ношу.

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 ☐ ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ ☐ +0 ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3
Крилаті Династії -3 ☐ ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☒ ☒ +0 ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3
Култ Ящірки -3 ☐ ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ ☐ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3
«Річкове товариство» -3 ☐ ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☒ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Сага, літописиця

Блискуча, допитлива, безстрашна науковиця.
Сага (вона / вони) розищує втрачені таємниці минулого,
зокрема, історії, які приховує Пазуровий Пагорб.



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

Ваша натура

Спостерігачка. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли опиняєтеся в небезпечній ситуації, намагаючись стати свідком важливої чи таємної події або зустріти важливу особу.

Ваші мотиви

Відкриття. Розвивайтеся, коли зустрічаєте нове диво або руїну.

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

Хвацькі вміння: підробити, вивести з ладу, обчистити кишені

Збройові навички: спантеличити

Ваші ходи

Вартє книги. Коли ви вивчаєте свої фоліанти та сувої, щоб знайти старі техніки чи методи вирішення нерозв'язної проблеми (лікування смертельної хвороби, припинення посухи, законне усунення лідера тощо), вирішіть, чого ви хочете досягти, і скажіть про це ігромайстру. Він надасть вам від 1 до 4 умов, які ви повинні виконати, щоб вийти на правильний шлях. Це може бути, наприклад, певний час, необхідна додаткова інформація, наставники, перекладачі, засоби / інструменти чи обмеження вашого рішення. Виконавши умови, ви здобуваєте бажані знання — вам вирішувати, як їх застосувати.

Нюх на таємниці. Коли ви розбираєтеся в напруженій ситуації, позначайте 1 виснаження (навіть у разі провалу), щоби помітити когось, хто знає більше, ніж каже. Отримайте постійний бонус +1, коли переконуєте його поділитися з вами своїми секретами, коли ви наодинці.

Віддана науковиця. Отримайте додаткову клітинку виснаження. Коли ви заволодієте новим фоліантом або сувоем, що документує історію Лісового Краю, очистьте свою шкалу виснаження.

Партнер

Ми з _____ розкрили темну таємницю фракції, що призвело до значущих політичних змін. Що це було? І хто з членів цієї фракції тепер нас ненавидить?

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.

Приятель

Я думаю, що _____ бачить правду світу, і я дуже ціную цю точку зору. Яку інформацію він / вона бачить, а я часто не помічаю?

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

Передісторія

Наставник Саги навчив її, що найбільше джерело конфлікту між мешканцями — це брехня й непорозуміння. Сага так засвоїла цю ідею, що тепер прагне розкрити якомога більше минулого й правди за будь-яку ціну... Навіть якщо для цього доведеться порушити закон. Зокрема, вона думає, що варто глибше дослідити історію Крилатих. Де ж почати, як не на Пазуровому Пагорбі? Сазі відомо про архаїчну методологію Іая з трактату «Про правління», і вона має певні підозри щодо обґрунтованості його тлумачення. Тому Іай уже намагався завербувати Сагу для своєї підтримки.

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

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 4
МАКСИМАЛЬНА НОША: 8

Кроляча сокира ☐☐☐ НОША: 1

- **Дальність:** впритул, мала | **Мітки ходів:** парировати, брутальний удар
- **Швидка.** Позначте 1 виснаження, щоб ударити зблизья вправністю замість моці.
- **Гостра.** Позначайте 1 зношення, коли завдаєте шкоди цією зброєю, щоб завдати 1 додаткової шкоди.

Торбинка з травами ☐☐ НОША: 1

- **Набір цілителя.** Якщо ви використовуєте ці засоби для надання комусь медичної допомоги (і собі також), позначайте 1 зношення, щоб зняти 1 виснаження, або позначайте 2 зношення, щоб зняти 1 поранення.

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐ ☒ +0 ☒ ☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3
Крилаті Династії -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐ ☒ +0 ☒ ☒ ☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3
Култ Ящірки -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐ ☒ +0 ☒ ☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3
«Річкове товариство» -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐ ☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Шерієн, посланниця

Спритна, обережна й досвідчена дипломатка. Шерієн подорожувала далекими від Лісового Краю землями, завжди прагнувши завершувати конфлікти... і поліпшувати власну репутацію.



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

Ваша натура

Присяга. Очищуйте шкалу виснаження, коли ви відкрито зобов'язуєтеся вирішити небезпечний конфлікт від імені когось вразливого.

Ваші мотиви

Жадібність. Розвивайтеся, коли отримуєте серйозний гонорар або скарб.

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

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Наглядач

_____ нагадує мені могутню політичну фігуру Лісового Краю. На кого він / вона схожі? Чому ця схожість так мене вражає?

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

Шерієн зробила собі ім'я, мандруючи великим світом і відіграючи роль у вирішенні багатьох конфліктів. Вона вірить у мир і цінність, яку він може принести кожному — зокрема, їй. Вона дійсно переймається допомогою іншим, однак ходить по голося, що так само (чи й більше) вона переймається власною репутацією та надбаннями. Вона прибула до Лісового Краю, щоб зробити внесок у завершення Лісової війни та заслужила ворожість Крилатих Династій через переговори, що суперечили їхнім інтересам. Але Пазуровий Пагорб створює реальну можливість і виклик. Крім того, Шерієн зустрічала Тургуда ще до смерті Моргани, а також знайома з Клементом Лагідним, відколи той прийшов на галявину. Обоє звернуться до Шерієн по допомогу, і вона схильна їй надати.

Приятель

Ми з _____ домовилися про перемир'я між двома ворожими сторонами на галявині. Чому мій приятель був таким необхідним для укладання угоди?

Якщо ви поділитесь з приятелем інформацією після того, як розібралися в напруженій ситуації, ви обоє отримаєте +1 до ходів, які виконуєте відповідно до отриманих відповідей. Якщо ви допомагаєте приятелю, 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

Мишачий короткий меч □ □ □ ноша: 1

- **Дальність:** мала | **Мітки ходів:** парирувати
- **Мишаче лезо.** Позначте 1 зношення, щоб ударити зблизька хитрістю замість моці.

Шкіряна броня □ □ ноша: 1

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

Хвацькі вміння: сховатися, скрадатися, зламати замок

Збройові навички: парирувати

Ваші ходи

Дипломатія: □⁰ □⁺¹ □⁺² □⁺³

Ви відомі в Лісовому Краї як досвідчена дипломатка; ви маєте шкалу дипломатії, яка відображає вашу професійну репутацію, починаючи з +1. Коли ви підвищуєте свою репутацію в будь-якій фракції, підвищуйте дипломатію; коли ви знижуєте свою репутацію в будь-якій фракції, знижуйте дипломатію. Її неможливо опустити нижче за 0 або підняти вище за +3.

- Позначайте 1 виснаження, щоб використати дипломатію, коли просите про послугу чи вперше зустрічаєте когось визначного (незалежно від фракційної приналежності).
- Коли ви переконуєте або намагаєтеся зрозуміти визначного НІПа, діючи в інтересах іншої особи (не у своїх чи своєї групи), виконуйте кидки на дипломатію замість шарму.

Вірте в мене. Коли ви заспокоюєте або улежуете розлюченого НІПа, виконуйте кидок на хитрість. У разі успіху ви вгамовуєте його гнів. На 7–9 виберіть 1 результат, на 10+ виберіть 2:

- НІП виявляє несподівану вразливість;
- НІП вагається, хоч і лютує — ви створюєте можливість;
- НІП довіряє вам іще більше.

У разі провалу ви можете заспокоїти НІПа, лише пересправавши його розпач.

Задуми й схеми. Додайте +1 до хитрості (макс. +3, уже враховано).

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ +1 □ □ □ +2 □ □ □ +3
Крилаті Династії -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ +1 □ □ □ +2 □ □ □ +3
Култ Ящірки -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ +1 □ □ □ +2 □ □ □ +3
«Річкове товариство» -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 □ □ □ +1 □ □ □ +2 □ □ □ +3
ЛИХА СЛАВА ПОШАНА

Єрґін, еретик

Енергійний, пристрасний, відвертий проповідник і цілитель. Єрґін проповідує, що Велике Дерево збереже у своєму серці дух тих, хто робить добрі справи, захищає слабких, відстоює гідні речі.



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

Ваша натура

Цілитель. Очищуйте шкалу виснаження, коли намагаєтеся почати діалог між двома ворогами з різних фракцій.

Ваші мотиви

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

Свобода. Розвивайтеся, коли звільняєте групу мешканців від гноблення.

Хвацькі вміння: підробити, спритність рук

Збройові навички: роззброїти

Ваші ходи

Друзі воістину. Коли ви на галявині вперше шукаєте однодумців, виконуйте кидок на шарм. У разі успіху ви знаходите 1–2 прибічників, хто надасть усе, що може, для вашої спільної праці. На 7–9 вони також розкажуть про загрозу, що постала на галявині для вашої спільної ідеології. У разі провалу на галявині вас спіймає хтось, хто відкрито вас зневажає.

Почуйте мене! Коли ви виступаєте перед сприйнятливим натовпом із натхненною промовою щодо служіння своїй справі, позначайте 1 виснаження й виконуйте кидок на шарм. У разі успіху ви схиляєте їх на свій бік; виберіть 2 результати. На 7–9 ви повинні віддатися на милість натовпу й наполегливо провести їх до бажаної дії:

- вони знищують ворожий символ;
- вони скидають вразливого тирана;
- вони руйнують атрибути традицій;
- вони підносять когось зневаженого;
- вони справедливо чинять із грішними.

У разі провалу натовп переходить до дій, але ігнорує ваші вказівки, що призводить до жахливих наслідків.

Диявольський шарм. Коли ви **ошукуєте** НІПа, якому раніше допомагали чи якого вразили, позначайте 1 виснаження, щоб виконати хід так, ніби кидок дав 12+ (виконувати кидок не потрібно).

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Наглядач

_____ колись скривдив хтось, хто підтримує мою справу. Чому я думаю, що все-таки зможу переконати його / її у своїй правоті? Що я вже намагався зробити, щоб заслужити його / її довіру?

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.

Захисник

_____ поділяє мої переконання. Я мушу будь-що його / її підтримати. Що сталося з нами, що переконало його / її в доцільності моєї справи?

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.

Передісторія

Єрґін обійшов увесь Лісовий Край і землі за його межами, вивчаючи багато місцевих традицій та вірувань, серед яких вчення Культ Ящірки. Завдяки особистому духовному досвіду він розвинув віру у Велике Дерево, яке єднає весь Лісовий Край, наглядає за мешканцями та пов'язує їх. Велике Дерево назавжди спрямовує до свого серця благородних духом, коли вони служать йому, допомагаючи покірним і підтримуючи гідних. Єрґіна бачать небезпечним еретиком: багато владних осіб не впевнені, що саме входить до його системи переконань. Саме через це Єрґін опинився на Пазуровому Пагорбі — для укладання союзу з новим правителем галявини, який може відвести місце для заснування руху Послідовників Великого Дерева.

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

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 4
МАКСИМАЛЬНА НОША: 8

Моргенштерн □ □ □ **НОША: 1**

- **Дальність:** мала | **Міткі ходів:** роззброїти, гатити
- **Важка битка.** Позначте 1 виснаження, щоб ігнорувати броню ворога, коли завдаєте шкоди.

Важкий гамбезон □ □ **НОША: 1**

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

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 ✗ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
Крилаті Династії -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ ✗ ✗ +0 ✗ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
Культ Ящірки -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 ✗ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
«Річкове товариство» -3 □ □ □ -2 □ □ □ -1 □ □ □ +0 ✗ □ □ □ □ +1 □ □ □ □ □ +2 □ □ □ □ □ +3
ЛИХА СЛАВА ПОШАНА

A cartoon illustration of a mole character with a large nose, wearing a blue shirt, brown pants, and a blue hat with a yellow sunflower. The mole is holding a yellow book and has a blue backpack with a yellow book on it. The illustration is framed by a decorative border.

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

30 ♦ Швидкий старт

Могутній, мстивий, справедливий колишній лицар-лорд Крилатих Династій. Орельєна (він / вони) зрадила фракція, якій він колись служив, і тепер він домагається справедливості... й помсти.



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

Ваша натура

Месник. Очищуйте шкалу виснаження, коли відкрито атакуєте тих, хто образив вас або ваших вірних васалів і підопічних.

Ваші мотиви

Помста. Виберіть Тургуда, Теодору чи Гая своїм ворогом. Розвивайтеся, коли завдаєте їм або їхнім інтересам істотної шкоди.

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

Хвацькі вміння: скрадатися

Збройові навички: налетіти на ворогів

Ваші ходи

Усім відомий. Коли ви вперше зустрічаєте видатного НІПа зі своєї колишньої фракції, можете оголосити його старим союзником — виберіть і позначте одну непозначену опцію з списку далі замість звичайної **зустрічі з кимось видатним** і виконайте кидок.

- ☐ Ви входили до однієї політичної мережі — виконайте кидок із +1;
- ☐ Ви тісно співпрацювали з НІПом роками — виконайте кидок із +2;
- ☐ Це був вірний друг або сумнівний слуга — виконайте кидок із +3.

У разі успіху їхня лояльність не зменшилася — НІП пропонує будь-яку допомогу, навіть ризикуючи власними репутацією й безпекою. На 7–9 НІП може допомогти вам, лише якщо вдавати, що ви його змусили, і замете сліди, коли ви підете. Позначте таку ж кількість лихого слави як бонус, доданий до цього кидка. У разі провалу ваша спроба відновити зв'язок лише спричиняє відчай — позначте таку ж кількість лихого слави як бонус, доданий до цього кидка, і знайте, що ті, хто полює на вас, скоро будуть тут.

Коли ви позначите всі 3 варіанти, очистьте їх усі — ваші агенти тепер знають про вашу діяльність, тож розкажуть вам про можливість спокутувати себе в очах фракції.

Понад усе. Коли ви **ошукуєте** НІПа заради доступу до чогось чи до інформації, видаючи себе за високорівневого лідера фракції, виконуйте кидок на шарм замість хитрості.

Найвеличніший епохи. Коли ви **вдаряєте** **зблизка**, на 12+ отримуйте всі 4 результати, а один можете отримати двічі.

Захисник

Я бачу в _____ велич, яку хочу плекати... і, можливо, використати у власних цілях. Що в ньому / ній так мене надихає?

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.

Сім'я

У _____ я знайшов прихисток у перші дні мого вигнання, коли був найвразливішим. Чому він / вона запропонували мені таку ласку в момент моєї біди?

• Коли ви допомагаєте цьому персонажу
• виконати умову його натури, ви обоє очи-
• щуєте свою шкалу виснаження.

Передісторія

Орельєн колись був найрідкіснішим з аристократів Крилатих — ящіркою, яку повністю спонсорували певні аристократи Крилатих як почесного лицаря та дворянина. Але інші Крилаті не могли змиритися з успіхом та становищем Орельєна, і врешті коаліція ворогів зрадила лицаря і тих, кому він довіряв. Зрадники підставили Орельєна та вигнали його, тож тепер він прагне справедливості... і помсти.

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

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 6
МАКСИМАЛЬНА НОША: 12

Клинок Честі Орельєна□□□□□

НОША: 1

- **Дальність:** мала | **Мітки ходів:** налетіти на ворогів, гатити, роззброїти
- **Орлина робота.** Коли **вдаряєте зблизка**, позначайте 1 зношення, щоби вдруге завдати комусь і зазнати від когось шкоди.
- **Точний.** Позначайте 1 зношення, щоби ігнорувати броню свого ворога, коли завдаєте шкоди.
- **Фірмовий.** Щоразу коли ви здобуваєте пошану чи лиху славу, демонструючи цей предмет, робіть 1 додаткову позначку пошани чи лихого слави.

Балахон □ НОША: 1

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

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☒	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
Крилаті Династії	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☒	+0	☒	☒	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
Культ Ящірки	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☒	+0	☒	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
«Річкове товариство»	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3

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.

Фінеас, чемпіон

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

Справедливе діло. Коли ви погрожуєте владі від імені пригноблених, позначайте лиху славу у владній фракції й виконуйте кидок на міць. У разі успіху сила вашої непокори нервує їх: вони повинні прямо зараз піти на поступку вашій справі або відкрито напасти на вас. На 10+ ваші слова надихають — ви й ваші союзники отримуєте постійний бонус +1 проти влади та владних союзників, якщо вони вас атакують. У разі провалу влада викриває, що справа, яку ви відстоюєте як чемпіон, не така справедлива, як ви вірили.

- ☐ Отримайте хід:
Дика сила. Отримайте одну з цих збройових навичок: «роззброїти» або «парувати» (не враховуйте цю навичку до свого максимуму). Коли ви використовуєте будь-яку із цих навичок, ви можете позначити 1 виснаження, щоб виконати кидок на міць замість вправності.
- ☐ Отримайте хвацькі вміння «акробатика» й «підступний удар».
- ☐ Отримайте збройові навички «роззброїти» й «налетіти на ворогів».

Сага, літописиця

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

Пошук записів. Коли ви вивчаєте документи, записи чи різноманітні нотатки видатного НІПа (на ваш вибір), виконуйте кидок на хитрість. У разі успіху ви знаходите докази секретів НІПа — ІМ скаже вам, хто заплатить за інформацію, яку ви розкрили. На 10+ ви також отримуєте 12+ замість наступного кидка на розуміння цього НІПа. У разі провалу ваш пошук дає жакливі новини — хтось діє проти вас або ваших інтересів у неочікуваній сфері.

- ☐ Отримайте хід:
Хороша порада. Коли ви даєте НІПу пораду щодо делікатної ситуації, запропонуйте йому найкращий варіант і виконайте кидок на хитрість. У разі успіху він бачить мудрість вашої пропозиції — він повинен позначити 1 виснаження або скористатися вашою порадою. На 7–9 ви ненароком обмовляєтеся про деталі власного плану чи свою лояльність, коли допомагаєте НІПу. У разі провалу порада розлютить або образить НІПа — ІМ скаже, який місцевий звичай ви порушили своїм втручанням.
- ☐ Отримайте хвацькі вміння «скрадатися» й «зламати замок».
- ☐ Отримайте збройові навички «парувати» й «брутальний удар».

Шерієн, посланниця

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

Поцілунок персня. Коли ви завершуєте зустріч із кимось багатим чи впливовим, повідомте ІМ, що поцупили кілька речей цієї особи, і виконайте кидок на хитрість. У разі успіху ІМ скаже вам, який цінний або цікавий предмет ви здобули. На 7–9 крадіжки не помітять, поки ви не підете — позначте лиху славу в цій фракції. У разі провалу крадіжку помітять відразу — позначте 2 лихі слави в цій фракції й утікайте або придумайте гарне виправдання.

- ☐ Отримайте хід:
Перебіжчиця. Ви отримуєте хвацькі вміння «підступний удар» і «підробити» (не враховуйте ці вміння до свого максимуму). Коли ви намагаєтеся застосувати хвацьке вміння «підступний удар» проти когось, хто вам довіряє, виконуйте кидок на хитрість замість вправності.
- ☐ Отримайте хвацькі вміння «спритність рук» й «обчистити кишені».
- ☐ Отримайте збройові навички «спантеличити» й «імпровізувати зброю».

Єрґін, єретик

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

Ти не пройдеш. Коли ви постаєте на шляху своїх ворогів, виконуйте кидок на шарм. У разі успіху ваші вороги не можуть пройти повз, доки не знищать вас — приготуйтеся. На 10+ виберіть 1 результат, на 7–9 виберіть 2:

- ви зазнаєте на 1 більше шкоди від усіх атак ваших ворогів;
- один ворог (на вибір ІМ) проскочить повз вас;
- ви не можете відступити зі своєї позиції.

У разі провалу ваші вороги знаходять або створюють новий шлях повз вас, що значно погіршує ваше становище.

- ☐ Отримайте хід:
Центр Всесвіту. Додайте +1 до шарму (макс. +3).
- ☐ Отримайте хвацькі вміння «**АКРОБАТИКА**» й «**СКРАДАТИСЯ**».
- ☐ Отримайте збройові навички «**ГАТИТИ**» й «**СПАНТЕЛИЧИТИ**».

Дона, шукачка

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

Контракт пригодника. Коли ви намагаєтеся переконати могутнього НІПа забезпечити дослідницьку пригоду, виконуйте кидок на хитрість. У разі успіху він дає вам ресурси на 8 одиниць видатків і вартості, однак ви повинні виконати завдання. На 10+ НІП просить щось загальне — більше багатства, інформації, приз чи трофей. На 7–9 він хоче чогось конкретного — певного скарбу, таємних знань, втраченого ритуалу. У разі провалу НІП організовує конкурентну експедицію на основі почутої від вас інформації.

- ☐ Отримайте хід:
Стежте за знаками. Коли ви вперше налаштовуєтеся на руїну чи таємниче місце, беручи до уваги його знаки, символи, специфічні риси й розташування, виконуйте кидок на хитрість. На 10+ відкладіть 3 успіхи, на 7–9 відкладіть 2. У разі провалу ви можете позначити 1 виснаження, щоб відкласти 1 успіх. Перебуваючи в межах цієї руїни чи таємничого місця, ви можете за 1 відкладений успіх виконати щось одне з переліченого:
- визначити найшвидший шлях до найближчого цінного скарбу чи знання;
- знешкодити пастку або подолати стихійну небезпеку без витрат;
- урятувати персонажа в межах досяжності, який от-от зазнає шкоди — ви зазнаєте шкоди замість нього;
- назвати персонажа в руїнах й миттєво подолати всю відстань до нього;
- затаїтися в руїні — ігноруйте всю шкоду від однієї атаки чи катастрофи
- ☐ Отримайте хвацькі вміння «**СКРАДАТИСЯ**» й «**СХОВАТИСЯ**».
- ☐ Отримайте збройові навички «**ШВИДКИЙ ПОСТРІЛ**» і «**СТРИМАТИ ВОРОГІВ**».

Орельєн, вигнанець

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

Вишуканий документ. Ви отримуєте хвацьке вміння «**ПІДРОБИТИ**» (не враховуйте це вміння до свого максимуму). Коли ви намагаєтеся застосувати **хвацьке вміння** для підробки документів, враховуючи свої глибокі знання про політику й процедури своєї рідної фракції, позначайте лиху славу в цій фракції, щоб зробити хід так, ніби отримали 12+.

- ☐ Отримайте хід:
Народжений бути королем. Додайте +1 до шарму (макс. +3).
- ☐ Отримайте хвацькі вміння «**АКРОБАТИКА**» й «**ВИВЕСТИ З ЛАДУ**».
- ☐ Отримайте збройові навички «**ГАТИТИ**» й «**РОЗЗБРОЙТИ**».

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 талан. 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?

Розтратить 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. GKRP0031



4 820242 622398

LEDER GAMES

magpie
GAMES

GEEHACH