

Пеленицьке Перелісся. 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 Пелленицькому Переліссі. На цю пригоду вам може знадобитися кілька ігрових сесій.

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

Творці

Дизайн: Брендан Конвей і Марк Діаз Трумен

Автор: Брендан Конвей

Редагування: 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
НПІ й шкода	16
Пелленицьке Перелісся	17
Як використовувати цю галявину	17
Конфлікти	18
Визначні мешканці	21
Визначні місця	24
Із чого почати	24
Шаблони персонажів	25
Еллора, праведниця	26
Квінн, лісовик	27
Дряпко, бешкетник	28
Тишко, крадій	29
Кейлі, умілиця	30
Зандер, патякало	31
Розвиток персонажів	32
Основні ходи (довідка)	34
Збройні ходи (довідка)	35



GEEKACH



LEDER GAMES

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

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

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

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

«Коріння»: огляд

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

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

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

Лісовий Край

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

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

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

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

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

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

Бурлаки

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

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

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

Гравці

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

Ігромайстер

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

Фракції

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

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

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

Загалом жодну фракцію не можна назвати однозначно «доброю» чи «злою»: усі чинять добре й 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.



Муркізат

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

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



Крилаті Династії

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

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



Лісовий Альянс

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

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

Вибір персонажів

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

Шаблони персонажів

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

- **Еллора, праведниця.** Еллора — могутня воїтелька, відана тому, що вважає правильним і справедливим. Вона неохоче повертається додому, у Пелленицьке Перелісся.
- **Квін, лісовик.** Квін — міцний горішок, який почувався вдома в лісі й нетрях. Він покинув Лісовий Край, щоб уникнути війни й свого солдатського минулого серед Крилатих.
- **Дряпко, бешкетник.** Дряпко — порушник спокою, палій і руйнівник. Він вважає, що його давно загублена наставниця може бути в Пелленицькому Переліссі, тож прийшов з'ясувати це.
- **Тишко, крадій.** Тишко — кмітливий і непомітний грабіжник або кишеньковий злодій. Він тікає від правосуддя й сподівається, що Перелісся забезпечить його добрим заробітком.
- **Кейлі, умілиця.** Кейлі — технічно підкована майстриня спорядження й машин. Вона з Пелленицького Перелісся, звідки її вигнали за радикальні ідеї.
- **Зандер, патякало.** Зандер — мандрівний підбурювач і шахрай, який виживає завдяки підвішеному языку. Він закохався не в ту мешканку, але пішов за нею аж до Перелісся.

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, талан 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.

Талан 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 Пелленицького Перелісся.

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.

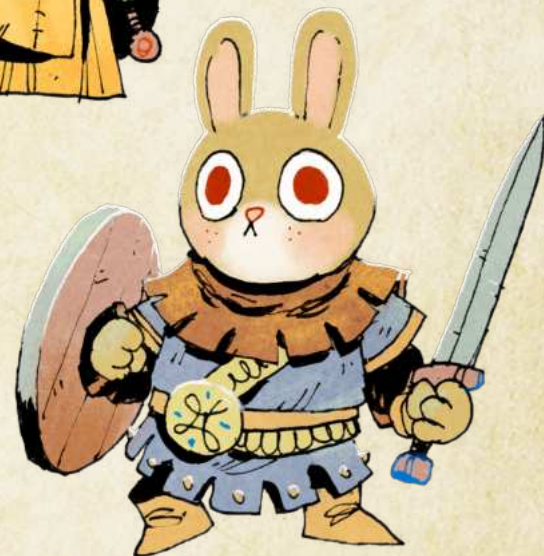
Знайомства та зв'язки

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, 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

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.

Неvtішний результат

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

Опинитися в небезпеці

Скористатися нагодою діяти й втрапити в небезпечнішу ситуацію.

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 НПів. Ставлячи запитання «Як я можу вмовити твого персонажа на _____?», ви можете заповнити пропуск як завгодно. Також ви можете отримати відповідь «Тут нічого неможливо зробити», якщо це правда.

Переконати НППа

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

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

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

Розібратись у напруженій ситуації

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

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

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

Ошукати НІПа

Коли ви 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 кинджалом 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-НППи 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 Пелленицького Перелісся — 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 чиясь 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.

Пелленицьке Перелісся

Як використовувати цю галявину

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

Як ігромайстру цієї гри вам слід прочитати базовий опис галявини, проглянути конфлікти, описи НІПів 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. Якщо серед дійових осіб ви вже маєте Міну, Еллербі й Каллема Великояструбів, то можете дати меншу роль Зейлу Великояструбу.

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

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

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

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

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

Як для основного, так і для менших конфліктів опис «Розвиток подій» дає вам розуміння, що, найімовірніше, 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

Пелленицьке Перелісся — ідилічна місцина, красива й доглянута. Мандрівники й купці, які проходять через неї, дивуються її пишноті та витонченості. Багато хто прагне одного дня переселитися сюди. Робочі миші Перелісся роблять усе можливе, щоб залишатися непомітними, тому заможна аристократія може продовжувати безтурботне життя в цьому комфорті. Вони добре навчені за покоління панування мечів й алебард правлячої родини Великояструбів.

Великояструби роками були видатним родом Крилатих Династій. Навіть після того як Крилаті розпалися під час останньої громадянської війни, Великояструби зуміли зберегти контроль над Пелленицьким Переліссям, зібравши всі свої сили в маленькому ідеальному форпості в лісі. Тепер, коли Крилаті знову набирають сили, рід Великояструбів сумнівається, чи варто підтримувати нових лідерів Крилатих Династій, чи зберегти родину незалежною від політики й зобов'язань перед Крилатими. Цей конфлікт загострюється через убивство патріарха Великояструбів. Багатьох підозрюють у вбивстві, через що родина не має очевидного лідера. Окрім того, Лісовий Альянс, можливо, готує повномасштабне повстання в Переліссі через своїх агентів серед служників...

Перше враження

Сонячне проміння пробивається крізь клаптики листяної крони, вкриваючи стіни галявини цятками блискучого золотавого світла. Самі стіни зроблені майстерно — високі обрізані дерев'яні дошки, увінчані ідеально симетричними шипами. На воротах вирізьблені герби родини Великояструбів — кіготь, що схопив золоте сонце. Поруч із ними розкішно та майстерно висічені постаті з минулого й історій Великояструбів.

Простір між лісовою підстилкою й листям угорі наповнений мотузками та висячими сітками, що утворюють видимі з будь-якого місця геометричні візерунки для вказівки птахам напрямків руху понад будівлями й водночас для захисту від будь-яких летючих нападників. Лісова підстилка під шарами мотузок всяяна мишачими норами й будинками. Тут немає жодних ознак пошкоджень, руйнувань чи занепаду, як на інших галявинах по всьому Лісовому Краю — війна принаймні поки що не торкнулася Пелленицького Перелісся.

Конфлікти

ОСНОВНИЙ КОНФЛІКТ

Незалежність Перелісся

Пелленицьке Перелісся було діамантом в короні Крилатих Династій, перш ніж Велика громадянська війна роз'єднала Династії. Цю галявину передали родині Великояструбів кілька десятиліть тому як винагороду за легендарну відвагу Поллірії Великояструб в одній з історичних битв Крилатих, — і Великояструби зробили Перелісся доступним для вищих чинів Крилатих як прихисток, місце розради. Вірність і служба принесли Великояструбам майже автономне становище, але вони завжди вважали себе Крилатими від дзьоба до хвоста — аж до Великої громадянської війни. Великояструби пообіцяли всім сторонам, що вбережуть Перелісся від війни. Зрештою, тут майже не було руйнувань і контролю зовнішніх фракцій.

Галявина майже не змінилася за цей час. Великояструби залишилися головними в Переліссі й керували ним, як і до цього. Галявина продовжувала здобувати досталь їжі й води — більш ніж достатньо для своїх потреб і продажу іншим незалежним галявинам. Упродовж періоду заворушень у Лісовому Краї Перелісся збагачувалося, і Великояструби найняли безробітних солдатів для створення власної невеликої армії.

Тепер Крилаті Династії відновилися й намагаються повернути собі весь Лісовий Край... І провідні Великояструби Перелісся не сходяться на думці, що їм робити. Крилаті очікують, що Перелісся підпорядкується їм, як колись, але часи змінилися, і деякі Великояструби (наприклад, Міна й Еллербі) не зацікавлені в підкоренні Династіям. Поступитися контролем Муркізату ще більш неприпустимо. Але збереження незалежності пов'язане з жахливим ризиком і призведе до ворогування з Крилатими.

Кожен у Переліссі, від миші до кроля, від сизойки до Великояструба, має власну думку щодо того, чи слід Перелісся залишатися незалежним і як саме цього досягти.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Пелленицькому Переліссі, то напруга зростатиме і з часом проблема вибухне. Різноманітних суперечок і конфліктів більшатиме, але мирного рішення досягти не вдасться. Врешті-решт у Переліссі розпочнеться своя громадянська війна, у якій Каллем Великояструб і його союзники з Крилатих очолять бій проти Еллербі Великояструб і міської варти, тоді як Лісовий Альянс — зусиллями Міни Великояструб, Оші Шелест і Джессемі Вінна — влаштовуватимуть пастки й засідки, щоб зашкодити обом сторонам. Незалежно від того, хто вийде переможцем, Перелісся знає руйнувань і буде вже не тим привабливим призом, якого сподівалися фракції. А найбільше постраждають, звісно ж, місцеві мешканці.

Конфлікти

КОНФЛІКТ

Владу народу

Великояструби мають всю офіційну владу в Переліссі. Але, особливо в недавні роки незалежності, на галявині з'явився шанс для нових, інакших лідерів. Більшість мешканців Перелісса — миші, загнані в рабські умови впродовж років. Але вони дедалі більше невдоволені Великояструбами.

Низові мешканці Перелісса, однак, іще не згуртувалися навколо конкретного лідера. Вони ще не готові до активних дій, і жоден потенційний командир не має достатньої підтримки, щоб об'єднати мешканців.

Три найкращі кандидати на об'єднаного лідера мишей у Переліссі:

- **Оша Шелест** — стара миша й справжня, радикальна дисидентка. Вона стала офіційною членкинею Лісового Альянсу, хоча тримає це в таємниці від Перелісса загалом і від Великояструбів зокрема.
- **Джессемі Вінн** — миша середнього віку й пацифістка. Джессемі не дуже прагне, щоб її народ залишався у кігтях Великояструбів, — та й кігті Крилатих або Муркізату її не влаштовують, — але вона також не хоче вдаватися до насильницької революції для досягнення своєї мети.
- **Міна Великояструб** — наймолодша з дітей Елтона й найрадикальніша. Вона — Великояструб, тож мешканці навряд беззастережно повірять, що вона щиро поділяє їхні інтереси... Але Міна говорила про те, щоб змінити Перелісс, зробити його справжнім притулком для нещасних Лісового Краю та перевернути догори дригом нинішню структуру. Деякі миші вірять у її мрію й у те, що вона може її здійснити.

Не привертаючи уваги Великояструбів і вартових, ці троє намагаються заручитися підтримкою якомога більшої кількості мешканців — щоб здійснилося саме їхнє бачення майбутнього галявини. Вони не діють разом, але всі троє знають, що уявлення інших виходять за межі підкорення Крилатим чи Муркізату.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Пелленицькому Переліссі, то повноправною лідеркою мешканців і Лісового Альянсу в Переліссі, вірогідно, стане Оша Шелест. Вона без вагань застосує силу, на що не готова наважитись Джессемі. Навіть якщо Джессемі завоює серця й уми мишей, послідовники Оші захоплять контроль заради «блага мешканців». Міна не зможе переманити на свій бік жодну мишу, як і завоювати авторитет серед мешканців Перелісса. Зрештою, їй доведеться або приєднатися до Оші Шелест, або втекти.

КОНФЛІКТ

Убивство

Елтона Великояструба

Мера Пелленицького Перелісса, Елтона Великояструба, убили. Два тижні тому його знайшли у власному кабінеті мертвам із простим ножом з дерев'яним руків'ям у спині. Великояструби зробили все можливе, щоб приховати те, що трапилося з патріархом — на галявині знають, що Елтон мертвий, але не знають, що його вбили. Зрештою, Великояструби (зокрема, Еллербі) контролюють вартових галявини, і зробили все можливе, щоб ніхто не патякав зайвого.

Елтон був далеко не улюбленцем у родині, але тримав усе під контролем. Тепер, після його смерті, боротьба за владу Великояструбів загрожує поглинути галявину.

Зейл Великояструб, брат Елтона, прагне посісти його місце через спеціальні надзвичайні вибори. Він радше чарівний, ніж завбачливий, і розраховує на те, що буде достатньо популярним для обрання.

Еллербі Великояструб, старша донька Елтона, вважає, що вона очевидна спадкоємиця і що контроль над Переліссом переходить до неї. Вона вже почала працювати в батьковому кабінеті — тому самому, де знайшла його тіло з кинджалом у спині, — і нізащо не поступиться цим місцем. Вона точно не розраховує на вибори — однаково вони завжди були підозрілими й не дуже легітимними.

Каллем Великояструб, син Елтона, відомий по всьому Переліссю як волоцюга й нероба... Але зараз він одягнув синю броню Крилатих і стверджує, що посада мера має належати йому. Він має підтримку графа Дріджа, дипломата Крилатих, і з його допомогою планує отримати те, на що, як він сам вважає, заслуговує.



ХТО НАСПРАВДІ ЦЕ ЗРОБИВ?

Тут у вас має виникнути запитання: тож хто насправді вбив Елтона Великояструба? Ось яка справа: в іграх за Powered by the Apocalypse, як-от НРГ «Коріння», ви граєте для того, щоб дізнатися, що сталося. А це, зокрема, і пошуки справжнього винуватця в подібних загадках!

Безумовно, добре мати певні ідеї щодо того, хто міг це зробити й чому. Звісно, добре думати про це й під час гри, бо бурлаки діють, спілкуються з різними НІПами, здобувають докази й навіть розвивають власні теорії. Завдяки цьому, коли настане драматичний момент викриття винуватця, ви зможете вказати на персонажа, який найліпше пасує до цієї ролі, чия зрада шокує, на якого вказують докази або що.

Немає нічого доброго в тому, щоб схилити розвиток подій до певного результату. Основні ходи гри й запитання персонажів гравців допоможуть вам прийти до ймовірної відповіді. Ваше завдання не в тому, щоб встановити відповідь заздалегідь — ви мусите знайти відповідь, яка пасуватиме історії!

З цією думкою прогляньте такі можливі варіанти для натхнення:

- Безшумна Лапа зробила це, щоб посіяти на галлявіні безлад і незлагодю. Спрацювало!
- Граф Дрідж наказав убити Елтона, щоб послабити Великояструбів і звільнити для Каллема місце на верхівці. Каллем нічого не знає!
- Еллербі вбила свого батька, бо він планував поступитися Крилатим Династіям, а вона не могла цього допустити!
- Це зробила якась надмірно буйна миша-прибічниця Оші Шелест. Оша не хотіла смерті Елтона так рано, але це вже сталося, тож вона скористається нагодою!
- Ніхто не вбивав — це був нещасний випадок після ночі п'ятики із Зейлом! І п'яний Зейл встроїв кинджал у спину свого мертвого брата, щоб кинути підозру на дітей Елтона!

Міна Великояструб, наймолодша дочка Елтона, не претендує на посаду мера як таку. Вона вважає, що вся структура Перелісса зіпсута, і виступає за радикальні зміни. Вона прихильниця Лісового Альянсу, і їхня допомога може бути саме тим, що треба для її мети.

Будь-хто з Великояструбів може бути причетним до вбивства Елтона — жоден із них по-справжньому не засмутився, коли мера не стало.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Пелленицькому Переліссі, то розгориться конфлікт між Каллемом й Еллербі. Зейл — добрий і чарівний, але капітан варту Воссі хоче зберегти мир, тому стане на бік найстабільнішої з Великояструбів — Еллербі. У Переліссі розпочнеться битва за контроль між Еллербі, яку підтримує варт, і Каллемом, якого підтримають солдати Крилатих. Міна й Зейл стануть на чийсь бік або швидко втратять будь-який вплив. Переможцем з цього протистояння зрештою вийде Каллем — він, на відміну від Еллербі, зможе отримати підкріплення з-поза Перелісса. Утім, Перелісса до того часу встигне зазнати численних руйнувань.

КОНФЛІКТ

Безшумна Лапа

«Безшумна Лапа» — це чутка поміж багатьох інших. Кішка, сама природа якої пов'язана з темрявою й тінями. Невидима, непомітна, Безшумна Лапа проходить повз варту, як привид, потрапляє в захищені місця, як вітер, і так само легко зникає. Злочини по всьому Лісовому Краю приписують Безшумній Лапі: від крадіжок ключових військових документів чи торбинок з коштовностями до смертей визначних мешканців. Усі історії про Безшумну Лапу сходяться в одному — вона допомагає мешканцям, куди б не йшла.

Існування, цілі та природа Безшумної Лапи в Лісовому Краї загалом незрозумілі. Але в Пелленицькому Переліссі таємнича кішка в каптурі, яка називає себе Безшумною Лапою, раз по раз скоює злочини, і влада лише безпорадно намагається спинити її.

Які саме її цілі, чому вона тут і навіщо вона це робить? Мабуть, цього не знає ніхто в Переліссі. Одні чутки кажуть, що вона допомагає розпалити повстання Лісового Альянсу, другі — що вона по одному вбиватиме Великояструбів. Якщо ж вірити третім чуткам, то вона тут, щоб викрасти якийсь прихований скарб самої Поллірії Великояструб — її парні мечі, викувані майстрами-ковалями лисом, мишею й кролем.

Незалежно від того, чого Лапа прагне, вона доводить владу Пелленицького Перелісса до дедалі більших параної та стресу, змушуючи посилити охорону й полювати на неї. Вона напевне ховається десь у Переліссі....

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Пелленицькому Переліссі, то Безшумна Лапа зіткнеться з мінімальним опором. Не знайдеться нікого достатньо досвідченого чи спроможного їй опиратися, тож Лапа зрештою досягне мети (див. с. 22, щоб дізнатися кінець її історії). Це тільки посилить напругу й розчарування серед верхівки Перелісса й стане ще одним поштовхом до радикальних заходів.

Визначні мешканці

Оша Шелест

Стара миша й справжня радикальна дисидентка. Оша хоче знищити дім Великояструбів і захопити повний контроль над Переліссям. Служникам Перелісся вона відома як офіційна представниця Лісового Альянсу, і це надає їй та її ідеям більшого впливу, ніж могли б очікувати в Переліссі. Вона зберігає свої наміри в таємниці від інших сил Перелісся, особливо від Великояструбів.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐

ПОРАНЕННЯ ☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐

Мотив: повстанням привести мешканців Пелленицького Перелісся до свободи

Спорядження:

- Запас вибухівки, створеної Воронячою Ложею
- Маленький ніж

Ходи:

- Виголосити запальну промову
- Блокувати спроби поступок чи капітуляції
- Скликати прибічників на допомогу

Джессемі Вінн

Миша середнього віку, пацифістка Джессемі — власниця й барменка «Півної Нори». Вона прагне дістатися незалежності, не вдаючись до відкритого повстання. Джессемі не хоче, щоб Великояструби залишалися головними чи щоб владу захопила інша фракція... І вона воліла б уникнути насильницького повстання за всяку ціну.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐

Мотив: іти мирним шляхом до незалежності

Спорядження:

- Кілька глечиків елю «Пивна нора»

Ходи:

- Укласти прийнятну угоду
- Пом'якшити ситуацію словами
- Скликати прибічників на допомогу

Зейл Великояструб

Молодший брат Елтона, публічно оплакуючи його смерть і займаючись підготовкою похорону, також готується боротися за посаду свого брата. Зейла в народі завжди любили більше за інших Великояструбів — він чарівний і радо викидає гроші на випивку й розкіш. Однак він і близько не такий компетентний у плануванні й адмініструванні, як був Елтон. Утім, він очікує, що мешканці Перелісся оберуть його на посаду мера під час позачергових виборів, і він посяде своє законне місце в Переліссі.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐

Мотив: стати мером Перелісся за допомогою чарівності й хабарництва

Спорядження:

- Лютня
- Лялька й кисет, наповнений красномислом

Ходи:

- Запропонувати щось екстравагантне або розкішне, щоб спонукати або заспокоїти
- Словами знайти вихід з небезпечної ситуації
- Знайти притулок у могутнішого союзника

Еллербі Великояструб

Старша дочка Елтона завжди була найбільше схожою на нього й вважала себе його основною спадкоємицею. Елтон не був турботливим птахом, тому ніколи не сказав би про це відкрито, але він взяв Еллербі під своє крило й навчав її керувати Переліссям. Вона не чекала й миті після смерті батька й негайно перебрала на себе його обов'язки, працюючи з офісу мера (місця, де вона знайшла його тіло). Вона хоче, щоб Перелісся зовсім не змінювалося. Еллербі компетентна, але ніхто особливо її не любить, і донині більшість просто дозволяли їй займати офіс і віддавати накази — це було простіше, ніж протистояти їй.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐

Мотив: здобути владу й контроль над Переліссям

Спорядження:

- Кошіль із монетами
- Печатка родини Великояструбів

Ходи:

- Піти на компроміс у складній ситуації
- Організувати план подолання проблеми
- Викликати агентів для усунення загрози

Каллем Великояструб

Син Елтона, Каллем, довгий час жив безцілним і марним життям. Він вештався Лісовим Краєм, майже як бурлака, перш ніж неминуче вернутися до комфорту Перелісся. Однак після останньої мандрівки — лише за кілька тижнів до смерті батька — Каллем повернувся в синій уніформі Крилатих. Дипломат Крилатих, граф Дрідж, переконав Каллема, що його родина хоче відібрати в нього належне. Тепер Каллем вважає, що він повинен правити Переліссям, і що Крилаті — це єдина життєздатна перспектива. Якщо Каллен пообіцяє податися на службу до Крилатих і принести їм Перелісся, Дрідж запропонує йому солдатів і підтримку.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐

Мотив: об'єднатися з Крилатими заради контролю над Переліссям

Спорядження:

- Блискауча броня Крилатих
- Довгий клинок родини Великояструбів

Ходи:

- Атакувати проблему в лоб
- Вимагати належного собі
- Завдати потужного удару передбаченій загрози

Міна Великояструб

Наймолодше дитя Елтона, Міна — найрадикальніша з молодих Великояструбів. Ще до смерті Елтона вона вже підбивала його зберегти незалежність і надати більше влади та коштів мешканцям, перетворити Перелісся на притулок для позбавлених власності та бідних жителів Лісового Краю. Батько відкидав усі її радикальні пропозиції, але тепер він мертвий, і Міна вважає, що настав час діяти й справді змінити Перелісся на краще. Вона вірить у Лісовий Альянс і намагалася зв'язатися з їхніми можливими агентами в Переліссі.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐☐

Мотив: перетворити Перелісся на притулок для нужденних

Спорядження:

- Вишуканий лук
- Сумка з медичним приладдям

Ходи:

- Гордовито відмовитися від жакливого компромісу
- Влаштувати раптову атаку проти загрози
- Закликати до змін для здобуття прихильності

Безшумна Лапа

Для персонажів-бурлак Безшумна Лапа, якщо вони зацікавлені її особою, здається цілковитою загадкою. Чи дійсно вона Безшумна Лапа? Чи вона просто використовує цей образ для приховування своїх дій? Чого вона насправді прагне? Де переховується? Під час гри в Пелленицькому Переліссі ви як ігромайстер можете розкидати чутки, появи й ускладнення, пов'язані з Безшумною Лапою. Та рано чи пізно вам доведеться дати відповідь, що вона таке і як її насправді зобразити — навіть якщо пізніше ви назвете ці відповіді обманом.

Є те, із чим вам обов'язково треба визначитися.

Чи справді ця кішка — Безшумна Лапа?

Що її цікавить?

- Парні мечі Поллірії Великояструб.
- Повстання служників Перелісся.
- Усе багатство Великояструбів.
- Загибель Великояструбів.
- Розпалювання заворушень, щоб інша фракція (Лісовий Альянс, Муркізат) могла захопити Перелісся.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐☐

Мотив: досягнути мети незаконними засобами

Спорядження:

- Численні й розмаїті злочинські знаряддя, як-от відмички, гаки-кішки, димові шапки, альпіністське спорядження тощо
- Пара легких мишачих кинджалів
- Каптур Безшумної Лапи

Ходи:

- З'явитися й зникнути без попередження
- Рухатися швидше й вправніше, ніж видається можливим
- Демонструвати елегантність і стиль для згуртування прибічників



Граф Дрідж

Заїжджий дипломат-сова та представник Крилатих. Елтон надав Дріджу дипломатичний імунітет, і за правилами Перелісся, цей статус лишається й зараз. Дрідж намагається не переступати меж «виправданих» дій — принаймні публічно. Наразі його найкращий шанс досягти своєї мети — Каллем Великояструб, але Дріджа задовольняє коригування планів «на льоту». Його захищає невеличка когорта солдатів Крилатих, яких він може задіяти в разі потреби.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐

Мотив: узяти Перелісся під свій контроль в інтересах Крилатих

Спорядження:

- Скіпетр Крилатих і символ влади
- Церемонійна бойова сокира

Ходи:

- Погрожувати всією могутністю Крилатих Династій
- Викрити страшну зраду
- Відкидати причетність і звинувачення

Крилата варта

Граф Дрідж утримує в Перелісці невелику кількість Крилатої варти нібито для власної охорони. Вони добре навчені та вправні й готові вдатись до рішучих дій, якщо Дрідж накаже. Вони доляльні до його наказів, і їх буде надзвичайно важко схилити на свій бік. За потреби ви можете створити конкретних окремих вартових: використовуйте правила для створення НППів. Броня створених вами вартових завжди повинна мати як мінімум 2 клітинки зношення, а зброя — завдавати як мінімум 2 поранень (з урахуванням їхньої підготовки).

Малий загін: ці характеристики описують чоту Крилатої варти — найпоширеніший розмір групи, з якою стикаються бурлаки в різних ситуаціях (приблизно 10 вартових).

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐

Шкода: 4 поранення

Мотив: служити й захищати інтереси

Спорядження:

- Броня та зброя Крилатих

Капітан Воссі

Капітан варти, миша, й лідер приватної армії Пелленицького Перелісся. Воссі був свідком нещодавніх конфліктів Лісового Краю; він не хотів би, щоб нова війна досягла Перелісся, але вважає її майже неминучою. Воссі зосереджений на захисті Перелісся, чи то від зовнішнього, чи то від внутрішнього хаосу. Розкриття вбивства Елтона Великояструба — його основний пріоритет для відновлення відчуття безпеки в Перелісці. На другому місці — забезпечення стабільності при владі Перелісся. Воссі не має жодного бажання втручатися в політику, але його дратує думка, що галявину можуть розірвати на шмаття.

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐

Мотив: підтримувати порядок у Перелісці

Спорядження:

- Майстерно виготовлена броня
- Набір з мишачого короткого клинка й кинджала

Ходи:

- Безпечно подолати загрозу кмітливості й тактикою
- Покликати Перелісну варту на допомогу
- Розрядити конфлікт заспокоїливими словами або погрозами

Перелісна варта

Перелісся має власну приватну варту — значну силу для будь-якої галявини Лісового Краю, приблизно 50–75 охоронців. Вони добре забезпечені, навчені й споряджені. Типово вони підуть за капітаном Воссі, але кожен з них — особистість, тож їх можна схилити до інших союзів. За потреби ви можете створити конкретних окремих вартових: використовуйте правила для створення НППів. Броня створених вами солдатів завжди повинна мати як мінімум 3 клітинки зношення, а зброя — завдавати як мінімум 1–2 поранень.

Малий загін: ці характеристики описують чоту перелісних вартових — найпоширеніший розмір групи, з якою стикаються бурлаки в різних ситуаціях (приблизно 10 вартових).

ВИСНАЖЕННЯ ☐☐☐☐

ЗНОШЕННЯ ☐☐☐☐

ПОРАНЕННЯ ☐☐☐☐

МОРАЛЬНИЙ ДУХ ☐☐☐☐

Шкода: 2 поранення

Мотив: підтримувати порядок й усувати відкриті небезпечні загрози Перелісцю

Визначні місця

Із чого почати

«Пивна Нора»

«Пивна Нора» — улюблений заклад Пелленицького Перелісся. Після важкого робочого дня, коли мешканці хочуть пограти в азартні ігри чи випити з друзями, вони прямують до «Пивної Нори». Вона — під землею, і тут найкращі їжа та напої, на які може сподіватися бідна миша. А ще це місце, куди не ступає лапа Перелісної варті. Іноді це означає багато сварок, але в інших випадках — відсутність зайвих очей Перелісся. Власниця й барменка «Пивної Нори» — Джессемі Вінн.

Дім Великояструбів

Дім Великояструбів на верхівках дерев — найкраща приватна резиденція в усьому Переліссі. Він величезний, займає три окремі дерева, і Великояструби утримують безліч служників для догляду за маєтком. Усі Великояструби мають тут кімнати, розкидані так, щоб їм не доводилося бачитися одне з одним. Ходять чутки про сховища й замкнені кімнати, які ховають скарби Дому, але чи правда це — знають лише Великояструби.

Казарма вартових

Біля головних воріт Пелленицького Перелісся розташована казарма, досить простора для всієї варті галявини. На нижньому рівні складені броня, зброя й інвентар для обслуговування цього всього, а на верхньому — двоповерхові койки. Дехто з вартових мешкає у власних будинках, але чимало живе в казармі, зокрема, капітан Воссі. У підвалі казарми є кілька камер для дисидентів і непокірних мешканців.

Офіс мера

Офіс мера, розташований у центрі, видовбаний у порожнині стовбура. Справи Перелісся ведуть тут, відколи до влади прийшли Великояструби. Мапи, контракти, правила, акти абощо зберігають у тутешніх архівах. Саме тут знайшли вбитим Елтона Великояструба, хоча більшість доказів знищені чи приховані.

Підземний потік

У підземеллях під Переліссям є кілька тунелів, й одним з них тече стрімкий прісний струмок. Це не єдине джерело води в Переліссі, але одне з найбільш корисних. Воно також дає відчайдушним злочинцям можливість для втечі або контрабанди заборонених товарів підземним потоком... І це може виявитися схованкою самої Безшумної Лапи.

Бурлаки приходять до Пелленицького Перелісся (опишіть галявину за допомогою секції «Перше враження» на с. 18), щоб полагодити своє спорядження. Кожен з них починає з 1 позначки видатків і 2 позначок зношення, розподілених між спорядженням на вибір кожного гравця. Вони дуже швидко привертають увагу мешканців, й одна визначна особа Перелісся (чи більше) наближається до них. Ви можете вибрати будь-яку особу, та ось кілька пропозицій:

- **Капітан Воссі.** Він «запросить» бурлак до казарми на розмову, щоб спробувати визначити, кому вони служать, і, можливо, навіть попросить допомогти спіймати Безшумну Лапу або встановити вбивцю Елтона Великояструба.
- **Оша Шелест.** Вона запросить бурлак на вечерю з групою мешканців і пропонуватиме їм припаси та гостинність в обмін на їхню допомогу в здійсненні повстання Лісового Альянсу.
- **Зейл Великояструб.** Він запросить бурлак випити в «Пивній Норі» та спробує зачарувати їх заради підтримки своїх претензій на Перелісся. Можливо, бурлаки допоможуть йому знайти вбивцю брата?

Ваше завдання як ігромайстра тут дуже просте — створювати проблеми, ускладнювати ситуацію так, щоб у ній не було простих рішень чи ворогів, і підтримувати залученість персонажів гравців у конфліктах галявини. Якщо бурлаки уникають одного з НППів, який намагається завербувати їх, це нормально — можливо, інший їх зацікавить! Якщо вони різко схилиються на бік одного НППа, нехай інший зробить їм фантастичну зустрічну пропозицію! Якщо персонажі гравців хочуть діяти за власними задумами й зачіпками, дозвольте їм це, постійно ускладнюючи ситуацію.

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:

- Уночі Безшумна Лапа зустрічає бурлак і пропонує їм розділити прибуток, якщо вони допоможуть їй здійснити бажану для неї крадіжку.
- Ще когось із родини Великояструбів (бажано того, з ким персонажі гравців зустрічалися) знайдено мертвим — і всі думають, що це діло рук убивці Елтона. Варта замикає ворота на галявину, щоб ніхто не міг її покинути.
- Еллербі Великояструб ув'язнює Джессемі чи Ошу (або обох) за підозрою в повстанні й зраді. Служники Перелісся розлучені й готові до жорстоких дій.

Зв'язки персонажів із Переліссям

Кожен готовий персонаж у цій книзі має певні зв'язки з Пелленицьким Переліссям і місцевими НІПа-ми. Ці зв'язки описані в передісторіях на листах персонажів, а також тут для ІМ:

- **Еллора, праведниця.** Еллора вперше за довгий час повертається додому, у Пелленицьке Перелісся. Вона була подругою дитинства Каллема й Міни Великояструбів, перш ніж її вигнав Елтон.
- **Квінн, лісовик.** Колиш Квінн був солдатом Крилатих, і його минуле пов'язане з графом Дріджем. Дрідж упізнає колишнього лейтенанта й захоче завербувати його.
- **Дряпко, бешкетник.** Дряпко навчився всього в іншій кицьки, і Безшумна Лапа здається Дряпку схожою за описом на ту саму кицьку — або, принаймні, це інша учениця тієї ж наставниці.
- **Тишко, крадій.** Тишко в розшуку по всьому Лісовому Краю. Капітан Воссі напевно чув про Тишка й використає ці знання в своїх інтересах.
- **Кейлі, умілиця.** Кейлі родом з Пелленицького Перелісся, де вона підтримувала радикальні ідеї, як-от свобода мешканцям галявини. Вона дружила з Джессеєм Вінн й Ошею Шелест, і вони обоє перейняли й розвинули ідеї Кейлі.
- **Зандер, патякало.** Зандер — мандрівний підбурювач, який закохався в Міну Великояструб, коли вона подорожувала Лісовим Краєм.

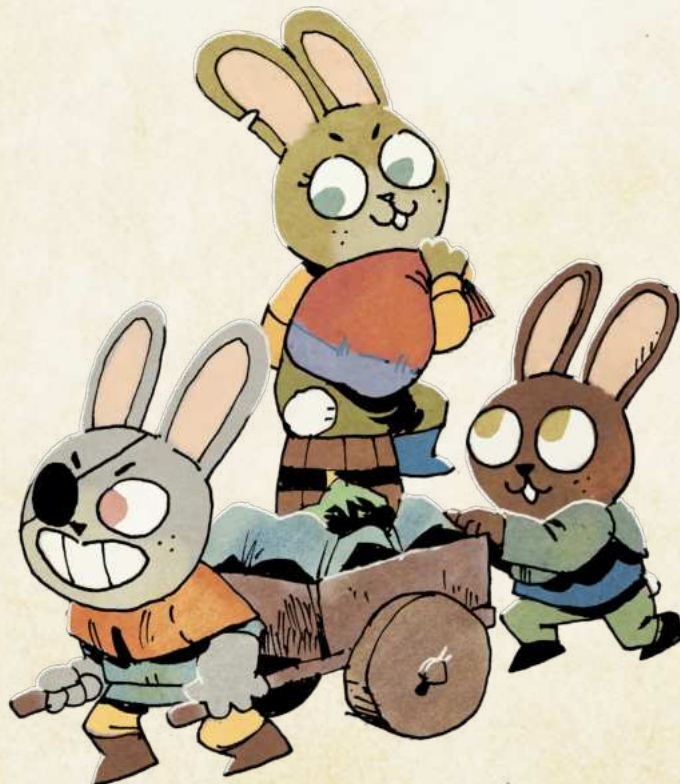
Ви можете використовувати кілька ескалацій разом. Ваша мета тут — довести Перелісся до точки кипіння, межі, за якою все ось-ось вибухне. А потім... Нехай вибухне! За допомогою величезного конфлікту між зацікавленими сторонами винесіть на передній план проблеми, з якими зіткнулися персонажі. Чи буде це драматична сварка, чи відкрита бійка, чи перехід одного в інше — проблеми Перелісся закипають. Не створюйте нових проблем — зосередьтеся лише на персонажах і вже відомих проблемах. Переконайтеся, що найактуальніші великі питання вирішені. Якщо персонажі розслідували вбивство Елтона Великояструба, наприкінці вони повинні мати досить чітке уявлення про винуватця. Якщо персонажі полювали на Безшумну Лапу або працювали з нею, їм слід знати, чого, зрештою, вона прагне.

Під час гри звертайте увагу на репутацію персонажів. Якщо їхні дії суттєво впливають на ставлення фракції в цілому або місцевих лідерів цієї фракції, відобразіть це, попросивши їх позначити пошану чи лиху славу відповідно. Не переймайтеся кількістю позначок — у випадку Пелленицького Перелісся краще позначити забагато, ніж замало!

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.

- **Еллора, праведниця.** Еллора — могутня воїтелька, віддана тому, що вважає правильним і справедливим. Вона неохоче повертається додому, у Пелленицьке Перелісся.
- **Квін, лісовик.** Квін — міцний горішок, який почувачється вдома в лісі й нетрях. Він покинув Лісовий Край, щоб уникнути війни й свого солдатського минулого серед Крилатих.
- **Дряпко, бешкетник.** Дряпко — порушник спокою, палій і руйнівник. Він вважає, що його давно загублена наставниця може бути в Пелленицькому Переліссі, тож прийшов з'ясувати це.
- **Тишко, крадій.** Тишко — кмітливий і непомітний грабіжник або кишеньковий злодій. Він тікає від правосуддя й сподівається, що Перелісся забезпечить його добрим заробітком.
- **Кейлі, умілиця.** Кейлі — технічно підкована майстриня спорядження й машин. Вона з Пелленицького Перелісся, звідки її вигнали за радикальні ідеї.
- **Зандер, патякало.** Зандер — мандрівний підбурювач і шахрай, який виживає завдяки підвішеному язичку. Він закохався не в ту мешканку, але пішов за нею аж до Перелісся.



Еллора, праведниця

Могутня, благородна, справедлива воїтелька-борсучиха із Пелленицького Перелісся. Еллора має чесну вдачу й потужну статуру. Вона носить потьмянілий медальйон зі свого минулого. Еллора віддана власному почуттю добра й справедливості.



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

Ваша натура

Захисниця. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли захищаєте когось, хто сам не може захиститися від страшної загрози.

Ваші мотиви

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

Чесність. Розвивайтеся, коли відстоюєте власне почуття гідності дорогою ціною для себе чи своїх союзників.

Хвацькі вміння: скрадатися

Збройові навички: налетіти на ворогів

Ваші ходи

Жорстокість. Додайте +1 до моці (макс. +3, уже втрачено).

Політика великого кийка. Коли ви намагаєтеся зупинити суперечку чи насильницький конфлікт між кимось за допомогою слів, виконуйте кидок на шарм. У разі успіху сторони конфлікту вибирають: позначити 2 виснаження й продовжити або припинити й не позначати виснаження. На 10+ отримайте постійний бонус +1 для мирної взаємодії з ними. У разі провалу НППи спрямовують свій гнів на вас й отримують постійний бонус +1 проти вас у цій сцені.

Охоронець. Коли ви захищаєте когось або щось безпосередньо від НППа чи загрози докільця, виконуйте кидок на міць. У разі успіху ви гарантуєте безпеку й вибираєте 1 результат. На 7-9 це має ціну: наразити себе на небезпеку або ескалювати ситуацію.

- Привернути увагу загрози — тепер вона зосереджена на вас.
- Змістити загрозу туди, де вона вразлива — отримайте +1 наперед для контрудару.
- Відштовхнути загрозу — ви та те, що ви охороняєте, маєте шанс на маневр або втечу.

У разі провалу ви берете на себе весь тягар удару, призначеного тому, що ви охороняєте, і загроза влучає туди, куди забажає.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Захисник

Одного разу під час бою я захистила _____ від смертельного удару, і я зробила б це знову. Чому?

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.

Партнер

Ми з _____ допомогли фракції взяти галювину під контроль і разом відповідальні за це.

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 подвоюють будь-яку пошану чи лиху славу, здобуті в цих фракціях.

Передісторія

Еллора виросла в Пелленицькому Переліссі разом з Каллемом і Міною Великояструбами, дітьми з аристократичної родини. Усі троє були справжніми чудовими друзями. Аж одного дня Елтон Великояструб побачив, як обоє його дітей дивляться на цю селянську дитину з неймовірним захопленням. Він зробив усе можливе, щоб вигнати Еллору й ускладнити її життя так, що вона не мала іншого виходу, окрім як піти геть і стати бурлакою. Відтоді вона протистояла кожному, хто діє несправедливо й дискримінує безпорадних. Їй не дуже легко повертатися в Перелісся, хоч і чула про смерть Елтона. Вона не знає, чи Каллем і Міна чекають на неї.

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

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 4 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 7
 МАКСИМАЛЬНА НОША: 14

Дволапний меч ☐ ☐ **НОША: 2**

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

Латний обладунок ☐ ☐ ☐ ☐ **НОША: 2**

- **Захист від стріл.** Ігноруйте перше в сцені влучання стрілою, яке завдало б поранень.
- **Обтяжливий.** Позначайте 1 виснаження, поки носите цю броню, і знімайте 1 виснаження, коли знімаєте цю броню.
- **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

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

ЛИХА СЛАВА **ПОШАНА**

Квін, лісовик

Суворий, лаконічний, досвідчений вовк. Ліс — його дім. У Квіна залишилися шрами з часів солдатства в Крилатих — минулого, від якого він волів би втекти. Він не приязний, але поділиться люлькою з друзями.



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

Ваша натура

Цинік. Очищуйте шкалу виснаження, коли викриваєте важливу або шкідливу брехню на галявині.

Ваші мотиви

Свобода. Розвивайтесь, коли звільняєте групу мешканців від гноблення.

Обереіання. Назвіть свого підопічного: _____.
Розвивайтеся, коли обереіаєте його від значної небезпеки або
коли зміниться пора року й ваш підопічний буде в безпеці.

Хвацькі вміння: скрадатися, сховатися

Збройові навички:
імпровізувати зброю, роззброїти,
стримати ворогів

Ваші ходи

Безшумні лапки. Ви майстер непомітного проникнення в небезпечні місця й відходу звідти. Коли ви застосовуєте хвацькі вміння «СКРАДАТИСЯ» чи «СХОВАТИСЯ», можете позначити 2 виснаження, щоб замінити провал на результат 7–9.

Загрозливий вигляд. Коли ви **переконаєте НІПа** прямими погрозами або оголеною зброєю, виконуйте кидок на міць замість шарму.

Капосний боець. Отримайте дві з цих навичок: «ЗУХВАЛИЙ ПОСТРІЛ», «СПАНТЕЛИЧИТИ», «ІМПРОВІЗУВАТИ ЗБРОЮ», «РОЗЗБРОЇТИ», «БРУТАЛЬНИЙ УДАР» (не враховуйте ці навички до свого максимуму; для готового персонажа ці навички вже вибрані).

Наглядач

Якось мене обдурили, заморочили чи зрадили. Чому я все ж вирішив продовжити співпрацю з _____?

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

Я зробив дещо, що могло б викликати до мене ворожнечу фракції Лісового Краю, якби не отримав захист від _____. Що я зробив? Чому і як мене захистили? Однаково, я почуваюся в боргу перед цим бурлакою.

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

Квін (він / вони) не любить говорити про своє минуле. Він не пишається тим, що робив під час служби в Крилатих під проводом полковника Дріджа під час Великої громадянської війни. Тоді він був молодим і пихатим, щасливим учасником справжніх боїв і шукачем слави. Тепер він озирається на ті часи з огидою й відразою. Він покинув військову справу й ніколи не шкодував про це, ставши бурлакою-лісовиком і тримаючись осторонь від усіх. Він і тепер хоче лишитися осторонь нової війни, але робити це стає дедалі важче, адже та прокрадається в усі закутки Лісового Краю.

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

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 4 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 5
МАКСИМАЛЬНА НОША: 10

Довгий лисячий меч □□ ноша: 1

- **Дальність:** мала | **Мітки ходів:** жорстокий удар, роззброїти
- **Лисяча сталь.** Ігноруйте першу за сесію позначку зношення на цьому предметі

Довгий лук□□□□ ноша: 1

- **Дальність:** велика (мала — тільки для швидкого пострілу) | **Мітки ходів:** стримати ворогів, швидкий постріл

Кольчуга□□□ноша: 2

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

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці	-3				-2				-1				+0					+1					+2					+3
Крилаті Династії	-3				-2				-1				+0					+1					+2					+3
Лісовий Альянс	-3				-2				-1				+0					+1					+2					+3
	ЛИХА СЛАВА												ПОШАНА															

Коріння. Настільна рольова гра ♦ 27

Дряпко, бешкетник

Улюбленець долі, небезпечний кіт, покусаний блохами.
У Пелленицькому Переліссі Дряпко шукає свою наставницю,
яка дала йому заповітну запальничку з мишачої сталі.



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

Ваша натура

Палій. Очищуйте шкалу виснаження, коли руйнуєте або серйозно пошкоджуєте важливу споруду.

Ваші мотиви

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

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

Хвацькі вміння: акробатика, скрадатися, сховатися

Збройові навички: брутальний удар

Ваші ходи

Палій. Коли ви **трощите щось** кричуще небезпечним способом (вибухівкою, неконтрольованим полум'ям тощо), виконуйте кидок на талан замість моці.

Створити для знищення. Коли ви використовуєте наявні матеріали для збірки небезпечного пристрою, виконуйте кидок на вправність. У разі успіху зібраний пристрій один раз робить те, що ви хочете. На 10+ виберіть 1 результат, на 7–9 виберіть 2. Пристрій вийшов:

- небезпечнішим, ніж планувалося;
- більшим чи громіздкішим, ніж планувалося;
- більш тендітним і крихким, ніж планувалося.

У разі провалу вам не вистачає деяких ключових складових для завершення збірки — ігромайстер скаже, чого саме.

Сміливим таланить. Коли ви виконуєте збройний хід, позначайте 1 виснаження, щоб виконати кидок на талан замість вказаної характеристики.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Друг

Одного разу ми з _____ зустрілися й разом утнули божевільну, неможливу витівку. Що ми зробили? Чому?

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

Партнер

Ми з _____ разом зруйнували ресурс однієї фракції в інтересах іншої. Чому?

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

Передісторія

Дряпко (він / вони) завжди був проблемним котом, що більше любив ламати речі, вчиняти пожежі й загалом здіймати галас, аніж будь-що «благородне» чи «конструктивне». Він, імовірно, вже підірвав би себе, якби не опинився під покровительством і наставництвом іншої кицьки — самої Безшумної Лапи. Лапа ніколи не казала Дряпку свого справжнього імені й не показувала свого справжнього обличчя. Але вона навчила Дряпка виживати в Лісовому Краї, залишатися в безпеці й створювати ефективні проблеми. Деякий час тому шляхи Дряпка й Лапи розійшлися. Та нещодавно Дряпко почув, що його наставниця може бути в Пелленицькому Переліссі. Тож, схвилюваний, він прибув.

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

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 4
МАКСИМАЛЬНА НОША: 8

Кинджал ☐ ноша: 0

- **Дальність:** впритул, мала | **Мітки ходів:** брутальний удар, парирувати
- **Швидкий.** Позначте 1 виснаження, щоб **ударяти зблизка** вправністю замість моці.

Арбалет ☐ ☐ ноша: 1

- **Дальність:** велика | **Мітки ходів:** зухвалий постріл
- **Змашена струна.** Коли виконуєте зухвалий постріл на великій дальності, отримуйте +1.
- **Чутливий спусковий гачок.** Коли **націлюєтеся на вразливого ворога** на малій дальності, а не на великій, позначайте 1 зношення.
- **Залізні болти.** Ігноруйте броню ворога, коли завдаєте поранень.

Шкіряна броня ☐ ☐ ноша: 1

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

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☒ ☒ +0 ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3
Крилаті Династії -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☒ ☒ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3
Лісовий Альянс -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Тишко, крадій

Розумний, непомітний, доброзичливий єнот, а ще грабіжник і кишеньковий злодій. Тишко втікає від правосуддя Лісового Краю та свого дому в Різацьких Заростях і сподівається знайти в Пелленицькому Переліссі хороши заробіток.



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

Ваша натура

Клептоман. Очищуйте шкалу виснаження, коли егоїстично крадете щось цінне або важливе.

Ваші мотиви

Свобода. Розвивайтеся, коли звільняєте групу мешканців від гноблення.

Жадібність. Розвивайтеся, коли отримуєте серйозний гонорар або скарб.

Хвацькі вміння: акробатика, обчистити кишені, скрадатися, сховатися

Збройові навички: парирувати

Ваші ходи

Удар, якщо зможеш. Коли ви ухиляєтеся від атак ворога чи уникаєте їх, щоб втомити його, виконуйте кидок на вправність. У разі успіху ви можете позначити 1 виснаження, щоб суперник позначив 2. На 10+ ви можете позначити 1 виснаження, щоб суперник позначив 3. У разі провалу вас ловлять посеред ухиляння — ваша доля в лапах ворога.

Майстер-крадій. Додайте +1 до вправності (макс. +3, уже враховано).

Нюх на золото. Коли ви розумієте когось, ви завжди можете запитати (навіть у разі провалу):

- Що найцінніше він носить із собою?

Коли ви розбираєтеся в напруженій ситуації, ви завжди можете запитати (навіть у разі провалу):

- Яка річ тут найцінніша?

Фахівець

Я украв щось важливе, потрібне або бажане для _____.

Я довів, що я чогось вартий.

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

Друг

Завдяки _____ я вибрався з ув'язнення (вийшов під заставу чи зміг утекти). Я пам'ятаю про цей борг.

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

Передісторія

Тишко походить із Різацьких Заростей, де він виживав за рахунок крадіжок. Він був дрібним злодієм, поки не посягнув на важливішу ціль — украв інкрустований дорогоцінностями меч місцевого командира Крилатих. Крадіжка вдалася, та меч належав йому, поки його не спіймали. Тишко вислизнув з в'язниці Крилатих у Різацьких Заростях і втік, діючи відтоді як бурлака. Він став досить вправним у крадіжках і завжди шукав більшого заробітку — заробітку, який фактично дасть змогу безпечно осісти. А зважаючи на новини про те, що навколо Пелленицького Перелісса може нищпорити сама Безшумна Лапа, Тишко вважає це своїм найкращим шансом.

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

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 3 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 3
МАКСИМАЛЬНА НОША: 6

Кинджал ☐ ноша: 0

- **Дальність:** впритул, мала | **Мітки ходів:** брутальний удар, парирувати
- **Швидкий.** Позначте 1 виснаження, щоб ударяти зблизька вправністю замість моці.

Ціпок ☐ ☐ ноша: 1

- **Дальність:** мала | **Мітки ходів:** парирування
- **Забійний.** Ця зброя завдає шкоди виснаженням, а не пораненнями.

Кольчуга ☐ ☐ ☐ ноша: 2

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

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 ☐ ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☒ ☒ +0 ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3
Крилаті Династії -3 ☐ ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☒ +0 ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3
Лісовий Альянс -3 ☐ ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Кейлі, умілиця

Вправна, геніальна й безладна, ця бобриха справжня майстриня. Кейлі походить з Пелленицького Перелісся, звідки її вигнали за радикальні ідеї. Вона, однак, сподівається на майбутні зміни, і з добрими намірами несе в Перелісся свої величезні пакунки.



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

Ваша натура

Радикальність. Очищуйте шкалу виснаження, коли висловлюєте небезпечні ідеї для недоречної аудиторії.

Ваші мотиви

Жадібність. Розвивайтеся, коли отримуєте серйозний гонорар або скарб.

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

Хвацькі вміння: вивести з ладу, зламати замок, підробити

Збройові навички: імпровізувати зброю

Ваші ходи

Майстерня. У вас є місце, де ви працюєте над довгостроковими проектами. Це в Пелленицькому Переліссі або дуже близько до нього (на ваш вибір).

Особливості: корисні ручні інструменти, кузня й ковадло, алхімічна стійка.

Недоліки: небагато припасів, залежність від місцевих ресурсів.

Коли ви у своїй майстерні й присвячуєте себе виготовленню предмета або докопуванню до суті чогось, вирішіть, що це, й скажіть ігромайстру. Він надасть вам від 1 до 4 умов, які ви повинні виконати, щоб досягти своєї мети. Це може бути, наприклад, певний витрачений час, необхідні матеріали, допомога чи обмеження проекту. Коли ви виконаєте умови, то досягнете мети.

Лагодження. Коли ви в майстерні лагодите знищене особисте спорядження, ІМ надасть 1 умову (як для ходу «Майстерня»). Коли виконаєте її, очистьте шкалу зношення для цього спорядження.

Коли ви в майстерні лагодите пошкоджене особисте спорядження, можете це робити, поки є інструменти й ресурси. Очистьте шкалу зношення для цього спорядження.

Нашвидкуруч. Коли ви створюєте імпровізований пристрій на ходу, виконуйте кидок на хитрість. У разі успіху ви створюєте пристрій, що ламається після одного використання за призначенням. На 10+ виберіть один результат:

- пристрій працює винятково добре;
- ви можете використати його вдруге.

У разі провалу пристрій працює, але має непередбачений побічний ефект — ігромайстер розкриє цей ефект, коли ви скористаєтеся пристроєм.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Сім'я

Ми з _____ підтримували одне одного, коли нас вигнали з галівини, бо наші натури завдали нам чимало клопотів.

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

Фахівець

Ми з _____ деякий час добре співпрацюємо. Ми легко читаємо ходи один одного.

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

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

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 5
МАКСИМАЛЬНА НОША: 10

Ковальський молот ☐ ☐ ноша: 1

- **Дальність:** впритул, мала | **Мітки ходів:** гатити
- **Важка битка.** Позначайте 1 виснаження, щоб ігнорувати броню ворога, коли завдає шкоди.

Шкіряна броня ☐ ☐ ноша: 1

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

Передісторія

Кейлі народилася й виросла в Пелленицькому Переліссі, де вона завжди була схильна забагато навчатися, ставити складні запитання й загалом поводитися старше свого віку. Ще коли вона була маленькою, то подружилася зі старшою за себе Джессемі Вінн і значно старшою Ошею Шелест та навіть схилила їх до деяких своїх непримиренних ідей, коли піросла. Кейлі вигнали з Перелісся за наказом Елтона Великояструба за поширення небезпечних ідей, як-от рівність для всіх мешканців чи конфіскація майна Великояструбів і його розподіл серед усіх мешканців Перелісся. Тепер, після років бурлацтва й вдосконалення своїх ідей і розуму, до неї дійшла чутка, що Перелісся, можливо, стоїть на порозі справжньої революції. Тож ставши майстринею машинерії та бляхарства, Кейлі не збирається таке пропустити.

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☒ +0 ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3
Крилаті Династії -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☒ +0 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3
Лісовий Альянс -3 ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☒ +0 ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Зандер, патякало

Чарівний, азартний, маніпулятивний опосум-спритник. Зандер виживає за рахунок підвищеного язика й ігор. Він закохався не в ту мешканку — Міну Великояструб, але сподівається возз'єднатися з нею в Пелленицькому Переліссі.



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

Ваша натура

Шахрай. Очищуйте шкалу виснаження, коли повертаєте складну аферу проти когось небезпечного.

Ваші мотиви

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

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

Хвацькі вміння: зламати замок, спритність рук

Збройові навички: швидкий постріл

Ваші ходи

Відчайдушна усмішка. Коли ви довіряєтеся долі, аби подолати неприємності благаннями, вмовляннями чи приниженнями, виконуйте кидок на шарм замість талану.

Чарівливий наступ. Коли ви граєте на невпевненості, занепокоєннях чи страхах ворога, щоб відволікти його словами під час бою, виконуйте кидок на хитрість. У разі успіху ви створюєте для себе можливість — виконайте будь-який доступний збройний хід проти ворога з бонусом +1 або швидко вдарте й завдайте поранення. На 7–9 ви також виводите його із себе — він більше не слухає вас, що б ви не робили, доки ситуація суттєво не зміниться. У разі провалу ворог лютує — він різко кидається на вас, коли ви не готові.

Пограймо. Коли ви граєте в гру, яка вимагає навичок і кмітливості, щоб розв'язати комусь язика, виконуйте кидок на шарм. У разі успіху вам кажуть щось корисне або цінне. На 7–9 ви повинні програти в грі, щоб розговорити суперника — позначте 1 видатки. У разі провалу ваш суперник міцніший, ніж ви розраховували, — або позначте 1 видатки та припиніть азартну гру, або позначте 3 видатки, щоб вам розповіли бажане для вас.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Наглядач

Один з моїх обманів був відомий _____ і він / вона використали це проти мене. Як? Чому ми пробачили одне одного?

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

Сім'я

Після того, як ми з _____ здійснили неймовірне пограбування й вкрали щось дуже цінне в могутньої фракції, мій поганий вибір поставив мене в жахливе становище. Але сім'я виручила мене, і відтоді ми близькі.

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

Передісторія

Навіть у молодості, в Чагарлупку, Зандер говорив забагато. Він був шукарем, спритником, підбурювачем... тим, хто завжди привертає увагу, як добру, так і лиху. Позаяк Зандер зазвичай був центром уваги інших, він і сам здивувався, що його увага була прикована до мандрівниці на ім'я Міна Великояструб. Вона подорожувала Лісовим Краєм, за її словами, в пошуках нових ідей, щоб стати кращою, ліпше служити своїй домовці, Пелленицькому Переліссю. Вона говорила рішуче й без хитрощів, і Зандер безпорадно тягнувся до цієї ширості. У них зав'язалися стосунки, у яких обоє бачили потенціал стати чимось більшим — перш ніж власні злочини наздогнали Зандера й відкинули геть, а Міну дорога повела деінде. Тепер він має шанс навідатися в Пелленицьке Переліссі, як він сподівається, знову знайти Міну.

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

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 3 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 4
МАКСИМАЛЬНА НОША: 8

Мишачий короткий меч ☐ ☐ ноша: 1

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

Короткий лук ☐ ☐ ☐ ☐ ноша: 1

- Дальність: мала | Мітки ходів: швидкий постріл
- Коротка дуга. Позначте 1 зношення, щоб націлитися на когось на великій дальності.

Шкіряна броня ☐ ☐ ноша: 1

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

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 ☐ ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☐ +0 ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3
Крилаті Династії -3 ☐ ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☒ ☒ +0 ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3
Лісовий Альянс -3 ☐ ☐ ☐ ☐ -2 ☐ ☐ ☐ ☐ -1 ☐ ☐ ☒ +0 ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ +1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ +3

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

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

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

Еллора, праведниця

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

- ☐ Отримайте хід:

Трощи й руйнуй. Коли ви пробиваєтеся напролом, щоб дістатися до когось чи чогось, виконуйте кидок на міць. У разі успіху ви досягаєте мети. На 10+ виберіть 1 результат, на 7–9 виберіть 2:

- ви травмувалися — позначте 1 поранення;
- ви ламаєте важливу деталь свого оточення;
- ви пошкодили або загубили предмет спорядження (на вибір ігромайстра).

У разі провалу ви пробиваєтеся до мети, але з іншого боку стаєте абсолютно вразливими.

- ☐ Отримайте хід:

Загрозливий вигляд. Коли ви **переконуєте НІПа** прямими погрозами або оголеною зброєю, виконуйте кидок на міць замість шарму.

- ☐ Отримайте хвацькі вміння «**підступний удар**» і «**спритність рук**».
- ☐ Отримайте збройові навички «**гати**» й «**роззброїти**».

Квін, лісовик

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

- ☐ Отримайте хід:

Отрути й антидоти. У вас є досвід роботи з отрутами й антидотами Лісового Краю. Коли ви варите отруту, позначайте 1 видатки й кажіть, який ефект вона матиме: сон, слабкість, сп'яніння чи смерть. Будь-яка отрута, яку ви робите, потребує ковтання або вприскування. Ви можете застосувати отруту до своєї зброї або додати її в їжу чи напої своєї цілі. Коли ви вивчаєте отруту або її дію для створення антидоту, ІМ скаже, який особливий інгредієнт знадобиться. Здобудьте цей інгредієнт і позначте 1 видатки, щоб зварити антидот.

- ☐ Отримайте хід:

Розчинитися в п'їтмі. Коли ви непомітно прослизаете в тіні, позначайте 1 виснаження й відкладайте 1 успіх. Поки ви не видаватиме звуків, рухатиметеся повільно й матимете 1 відкладений успіх для цього ходу, ви залишатиметеся непоміченими. Якщо ви ненароком викриєте себе, втратьте відкладений 1 успіх. Ви можете витратити цей 1 відкладений успіх, щоб викрити себе в затемненому місці, раптово й без попередження. Якщо ви атакуєте когось відразу після витрати відкладеного успіху, отримайте +3 до кидка.

- ☐ Отримайте хвацькі вміння «**підступний удар**» й «**акробатика**».
- ☐ Отримайте збройові навички «**брутальний удар**» і «**швидкий постріл**».

Дряпко, бешкетник

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

- ☐ Отримайте хід:

Маска небезпеки. Ви маєте маску, маскування чи вбрання, у чому ви виконуєте свою найруйнівнішу роботу — поєднання візитівки та засобу приховання своєї особи. Вважайте це предметом спорядження з 2 клітинками зношення. Поки маска на вас, вважається, що ви маєте репутацію –2 з усіма фракціями і бонус +1, щоб **довірятися долі**, а також для всіх особистих ходів бешкетника. Якщо вашу маску заберуть, позначте 1 виснаження. Якщо маску зруйнують, позначте 3 виснаження.

- ☐ Отримайте хід:

Підбурювач. Коли ви **ошукуєте НІПа**, щоб він бився з іншим НІПом, ви можете заблокувати один варіант зі списку «на 7–9» — НІПи не можуть вибрати цей варіант, але не роблять бажане для вас (як робили б зазвичай).

- ☐ Отримайте хвацькі вміння «**зламати замок**» і «**підступний удар**».
- ☐ Отримайте збройові навички «**палювати**» й «**хитрий постріл**».

Тишко, крадій

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

Злом і проникнення. Коли ви **застосовуєте хвацьке вміння**, щоб потрапити в місце, де ви були раніше, або втекти звідти, ви можете позначити 1 виснаження, щоб мати результат 10+ замість кидка.

- Отримайте хід:

Безшумні лапки. Ви майстер непомітного проникнення в небезпечні місця й відходу звідти. Коли ви **застосовуєте хвацькі вміння «СКРАДАТИСЯ»** чи **«СХОВАТИСЯ»**, можете позначити 2 виснаження, щоб замінити провал на результат 7–9.

- Отримайте хвацькі вміння **«ПІДРОБИТИ»** й **«ЗЛАМАТИ ЗАМОК»**.
- Отримайте збройові навички **«БРУТАЛЬНИЙ УДАР»** і **«СПАНТЕЛИЧИТИ»**.

Кейлі, умілиця

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

Давати й брати. Коли ви **трощите** механізм чи замок, точно знаючи його конструкцію, виконуйте кидок на хитрість замість моці. На 7–9 замість того, щоб бити зі всієї сили, ви віднаходите несподівану функцію механізму — ви однаково трощите його, але ще й спричиняєте непередбачувані наслідки.

- Отримайте хід:

Нюх на золото. Коли ви **розумієте когось**, ви завжди можете запитати (навіть у разі провалу):

- Що найцінніше він носить із собою?

Коли ви **розбираєтеся в напруженій ситуації**, ви завжди можете запитати (навіть у разі провалу):

- Яка річ тут найцінніша?

- Отримайте хвацькі вміння **«ОБЧИСТИТИ КИШЕНІ»** й **«СПРИТНІСТЬ РУК»**.
- Отримайте збройові навички **«ГАТИТИ»** й **«СПАНТЕЛИЧИТИ»**.

Зандер, патякало

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

Приємний фасад. Коли ви так чи інакше підлещуєтеся до НІПа, який нічого не підозрює, виконуйте кидок на шарм. На 10+ відкладіть 3 успіхи, на 7–9 відкладіть 2 успіхи. Ви можете витратити відкладені успіхи, щоб відвертати підозру чи агресію від себе на когось іншого (1 успіх — 1 відвернення). У разі провалу ваші спроби підлабузництва підозрілі — НІП продовжує пильнувати вас.

- Отримайте хід:

Політика великого кийка. Коли ви намагаєтеся зупинити суперечку чи насильницький конфлікт між кимось за допомогою слів, виконуйте кидок на шарм. У разі успіху сторони конфлікту вибирають: позначити 2 виснаження й продовжити або припинити. На 10+ отримайте постійний бонус +1 для мирної взаємодії з ними. У разі провалу НІПи спрямовують свій гнів на вас й отримують постійний бонус +1 проти вас у цій сцені.

- Отримайте хвацькі вміння **«ОБЧИСТИТИ КИШЕНІ»** й **«СКРАДАТИСЯ»**.
- Отримайте збройові навички **«РОЗЗБРОЙТИ»** й **«ПАРИРУВАТИ»**.



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?

Розтрошити 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. GKRP0029



4 820242 622404

LEDER GAMES

magpie
GAMES

GEEHACH