

Тирсова Балка. Швидкий старт

ROOT

Настільна рольова гра



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 Тирсовій Балці. 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: Чазз Келлнер

Редагування: Брендан Конвей, Даніель Лозон і Марк Діаз Трумен

Верстка: Мігель Анхель Еспіноза

Ілюстрації: Кайл Феррін

Артдиректорка: Марісса Келлі

Коректура: Кетрін Факрелл

Дизайн настільної гри «Root»: Коул Верле

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

Ідея настільної гри «Root»: Патрік Ледер

Українське видання

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівниця проєкту: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Жмуренков

Перекладачка: Ольга Покотило

Редактор: Максим Драч

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Євген Мокеєв, спільнота «ІНПІУМ»

Зміст

Про цю книгу	2
«Коріння»: огляд	3
Вибір персонажів	5
Як грати в НРГ «Коріння»	7
Основні ходи	7
Збройні ходи	10
Репутаційні ходи	12
Шкали шкоди	13
Спорядження та скарби	14
Зміни в персонажах	15
Довідка ігромайстра	15
НПІ й шкода	16
Тирсова Балка	17
Як використовувати цю галявину	17
Конфлікти	18
Визначні мешканці	21
Визначні місця	24
Із чого почати	24
Шаблони персонажів	25
Леліана, праведниця	26
Джексі, чемпіон	27
Єйтс, посланець	28
Мінт, наступниця	29
Рекгем, крадій	30
Ногедд, 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, втрачатимете 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 мандрям 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.

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

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

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



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 жадливі жертви заради мети.



Культ Ящірки

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

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



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.

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:

- **Леліана, праведниця.** Леліана багато років була найманкою, але вирішила, що таке життя не для неї. Тепер вона бурлака, яка намагається брати участь тільки в правильних битвах.
- **Джекстрі, чемпіон.** Джекстрі — відданий послідовник Великого Змія, але не Культу Ящірки. Куди б не йшов, він виконує обов'язок перед Змієм захищати тих, хто цього потребує.
- **Єйтс, посланець.** Єйтс полюбив життя в дорозі, й особливо — озвучувати речі, які інші навіть не можуть сформулювати. Так він став найманним дипломатом.
- **Мінт, наступниця.** Маги Мінт, Монка Кігтеліст, відома в усьому Лісовому Краї своїми неймовірними подвигами. Тепер Мінт намагається жити за прикладом матері.
- **Рекгем, крадій.** Рекгем походить із Тирсової Балки, і йому довелося втекти від цього нудного життя! Він повертається, щоб похвалитися своїм розбійницьким досвідом.
- **Ногеда, патякало.** Ногеда мав стати капітаном «Річкового товариства», але полишив життя торігвця. Відтоді він знайшов друзів, ворогів і чимало неприємностей.

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 Династій, 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 Тирсової Балки.

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 посилається 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.

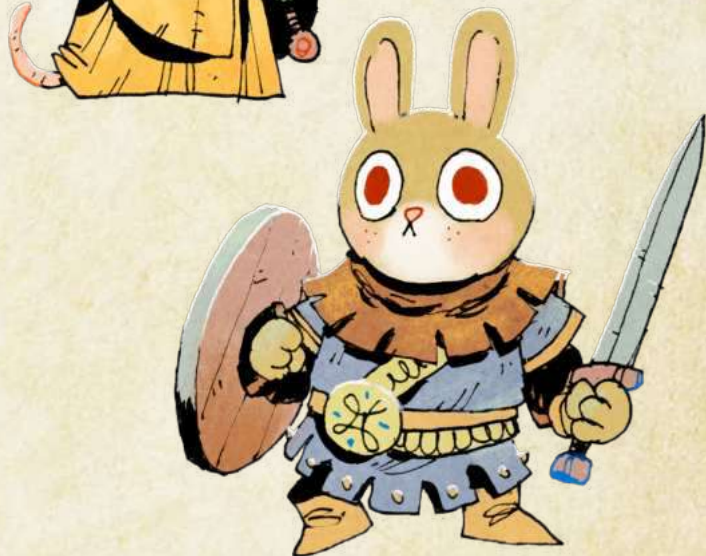
Знайомства та зв'язки

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 X, відбувається Y». Наприклад: «Коли ви вдаряєте ворога мечем, виконайте кидок на міць»; «Коли ви застосовуєте хвацьке вміння, виконайте кидок на вправність»; «Коли ви ошукате НІПа, виконайте кидок на хитрість».

Перша частина ходу, «Коли стається X», 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, невітшний результат
Підробити	Імітація, копіювання, фальшування	Залишити доказ, згаяти час, невітшний 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, невітшний 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.

Невітшний 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 виконуете 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 виконуете 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 ошукуете 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 використовувати знову, не полагодивши. На 7–9 ви дієте неточно й небезпечно; ви завдаєте супутніх ушкоджень, привертаєте увагу чи опиняєтеся в невідповідній 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 **довіряння долі** (якщо ви не маєте для цього особливого ходу).

Допомогти чи завадити

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

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

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

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

Залучити персонажа гравця

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

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



Збройні ходи

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

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 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 проїти, а саме досягти) наступного необведеного 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 проїти, а саме досягти) наступного необведеного 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 непритомніє 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, непритомніє або в інший спосіб втрачає дієздатність і гине 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 швидкодоступні 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 чиеїс 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 позначити 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 комітками 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 комітками 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 комітками 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 позначити 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 відмовиться 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 натугу, 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 Тирсової Балки — 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 пригодуницьким 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 загрозовою — 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 — погрожайте їм можливою лихою славою. Якщо вони не проти бути злочинцями — пригрозіть їм кимось, хто на них рівняється.

НПІ й шкода

Створення НПІв

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

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

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

Виберіть для НПІа 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 НПІв 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 • Ветгкресс • 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 • Лонг'уз
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 • енот • кіт • кролик • лис • миша • опосум • сизойка • сова • яструб • ящірка

Мотиви

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

Шкали шкоди НПІв

Ось кілька заздалегідь запланованих шкал, які ви можете використовувати для своїх НПІв 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 НПІв

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

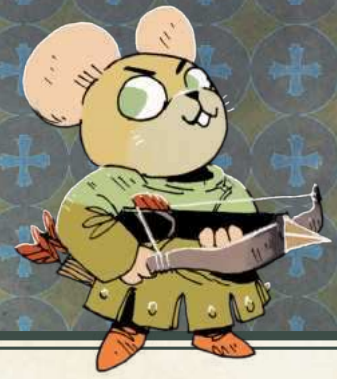
- **Стандартне лезо:** 1 поранення.
- **Велике лезо або сокира, застосовані із силою:** 2 поранення.
- **Хитра зброя, як батіг:** 1 поранення, 1 виснаження.
- **Важка зброя, як величезний дворучний молот:** 1 поранення, 1 зношення.
- **У руках вмілого й хитрого бійця:** +1 виснаження.
- **У руках сильного 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.

Тирсова Балка



Як використовувати цю галявину

Тирсова Балка — 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.

«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. Кожен мешканець має погляд на Асамблею мешканців, створення нової хартії, роль Культу Ящірки на галявині й навіть думки про повернення Крилатих Династій.

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 назривають 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 взаємодітимуть із цими персонажами, впливатимуть на їхні плани, рятуватимуть життя тощо. Дайте бурлакам шанс відреагувати на ці події та плани, показавши їм відповідні наслідки.

До того як Муркізат прийшов до Лісового Краю, ця галявина мала назву Дубова Балка. Але разом з ненаситною практикою лісозаготівлі Муркізи та її фракції на галявині з'явилася дуже шумна лісопильня. Місцеві й прибульці ніби жартома почали називати її Стружко-Тирсовою Балкою, а з часом скоротили до Тирсової Балки. Хоча назва відносно нова, але вона відповідає суті галявини навіть після вигнання Муркізату звідси.

Упродовж років лісопильня була осередком діяльності Муркізату в Тирсовій Балці, тому Лісовий Альянс зробив це місце пріоритетною ціллю, сміливо спаливши лісопильню приблизно місяць тому. Після знищення виробництва Муркізат залишив галявину, що дало змогу Лісовому Альянсу перебратися сюди. Тепер Альянс збирається розпорядитися відвойованими в Муркізату ресурсами, відбудувати галявину й з'ясувати, як зробити це справедливо.

Ідейні прибічники справедливого й чесного правління з Альянсу скликали Асамблею мешканців, щоб кожен мав голос у створенні хартії, яка закладе основи правління галявиною. Та провокатори з запальної криївки Альянсу, які звільнили галявину, розчаровані майже бездіяльністю Асамблеї — для управління галявиною чи покращення життя її мешканців було зроблено надто мало. Багато хто в Альянсі починає обговорювати агресивні процедурні заходи, щоб підштовхнути мешканців до кращих рішень, хай якою буде політична ціна.

Ситуацію ускладнює те, що для пересічних мешканців Тирсової Балки, які перебувають у тяжкому становищі, стає дуже привабливою пропозиція допомоги від Культу Ящірки. Видатний місіонер Культу — Семм Діос — здобув неабияку популярність в народі, і його прихильників достатньо, щоб перемогти більшість кандидатів на виборах у роз'єднаній Асамблеї. Деякі мешканці побоюються, що Культ маніпулює правилами, гальмує важливі реформи й проекти в спільноті, щоб Лісовий Альянс виглядав безпорадним.

Перше враження

Рівно зрізані дерева вздовж стежки залишили відкриту рану в зазвичай густому верхів'ї Лісового Краю. Нові пагони чагарнику тягнуться до сонячного світла й уже майже сягають стежки. Обвуглені залишки великої споруди стоять, як скелет, на краю струмка, який перетинає галявину. Почорнілі від пожежі руїни вказують, де неконтрольоване полум'я охопило багато майстерень, вітрин і будинків. По всій галявині розкидані напівзотлілі нависи й імпровізовані намети.

Озброєні мешканці з зеленими наручними пов'язками вартують навколо загону, доверху заваленого спіляними деревами, ящиками й бочками з їжею. Змучені мешканці стоять у довгій черзі, щоб отримати мізерні припаси, поки охоронець перевіряє набори замовлень для кожного. У черзі часом спалахують сутички, виявляючи повсюдний відчай і знервованість.

Конфлікти

ОСНОВНИЙ КОНФЛІКТ

Після революції

Лісовий Альянс звільнив галявину з-під контролю Муркізату, але після революції залишилася руїна. Запасів, вилучених в окупаційних сил, і гуманітарних вантажів, надісланих Альянсом, достатньо для початку відновлення, але не вистачить надовго. І, щоб затвердити план відбудови, глобальні лідери Альянсу вимагали від своїх місцевих лідерів організувати всеохопну Асамблею мешканців і створити для галявини керівну хартію — вони хочуть зробити з Тирсової Балки приклад для наслідування іншим «звільненим» галявинам. Хартія не тільки закладе основи для розв'язання всіх питань і дасть усім мешканцям право голосу, але й стане яскравим прикладом альтернативного майбутнього Лісового Краю під проводом Альянсу. До того часу місцевий Альянс витратить свої власні вичерпні запаси для покриття хоч щоденних потреб галявини.

Фракційність і дрібні клопоти паралізують створення хартії. Дехто з мешканців просто хоче набити їжею черево й комо-ру, відремонтувати домівку й «щоб усе стало, як було». Інші мешканці використовують гарантовані Асамблеєю обговорення для розв'язання дрібних суперечок чи незначних образ. Кожна зміна чи компроміс супроводжуються тривалими дебатами, тому демократичний процес багатьох розчаровує. Матріархи й патріархи величезних кролячих родин, як правило, мають вплив на галявині, але наразі здебільшого мовчати, не маючи впевненості в радикальному спрямуванні Лісового Альянсу та його неоднозначних посланнях, і вкрай підозріло ставляться до Культу Ящірки.

Різні філософії Альянсу надають галявині розрізнені вказівки, і кожна фракція просуває ту хартію, яка зміцнить її владу. Марі Мотьє, місцева героїня, відстоює модель відкритої демократії, намагаючись привести мешканців до консенсусу, аби зрушити справу з місця. Джилліан Ксав'є, радикальна підбурювачка, вірить, що мешканці галявини не готові до самоврядування й потребують єдиного сильного лідера для захисту їхніх інтересів від прозаїчних місцевих турбот. Якби Марі була менш прихильна до демократії, Джилліан підтримала б її як ідеального єдиного лідера... Але зараз Джилліан вважає себе найкращою кандидаткою. Хоча Джилліан і Марі утримуються від прямих нападів одна на одну, кожна шукає підтримки місцевих мешканців.

Єдиний по-справжньому об'єднаний голос мають послідовники Культу Ящірки, які блокують просування у створенні хартії, доки там не закріплять їхні переконання. Вони хочуть захисту своїх священних вартових і надання захищеного статусу будь-яким діям, які відбуваються під час релігійних церемоній. Щоправда, культисти ще не розкрили, що на їхніх обрядах є добровільні жертвопринесення. Культ Ящірки утворює достатньо великий блок, аби послідовно блокувати будь-яку пропозицію Асамблеї. Семм Діос, Голос Дракона, зібрав ресурси Культу, щоби принести Тирсовій Балці таку необхідну винагороду.

Щедрість Культу постійно привертає нових послідовників і дає змогу провозити контрабандою зброю, щоб культисти могли захопити контроль над галявиною, якщо справи підуть погано.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Тирсовій Балці, то створення хартії Асамблеєю мешканців зайде в глухий кут. Голос Марі Мотье врешті-решт потоне у ворожості й невдоволенні мешканців різних фракцій. Конфлікт вийде за межі владних залів — на вулиці, де прибічники різних ідей вестимуть власну боротьбу. Міські збори потроху переростатимуть у показові виступи й суперечки. Першими силу застосують солдати Лісового Альянсу — вони підлаштують засідку на лідера Культу, здійснену нібито в стані афекту. У відповідь уцілілі лідери Культу вчинять ще жорстокіше — схоплять солдата-порушника й показово покарають його. Це запустить цикл кровопролиття «око за око», який зрештою дискредитує як Культу, так і Альянс для всіх, крім хіба фанатиків цих фракцій. Багато мешканців залишать свої домівки й утечуть до прилеглих галявин.

КОНФЛІКТ

До Великого Дракона!

Обнадійливі обіцянки Культу Ящірки про достаток приваблюють у Тирсовій Балці багатьох мешканців, які живуть у непевності й відчаї. Число послідовників Культу зростає, тож Семм Діос, Голос Дракона, перш ніж продовжити поширення благого слова деінде, пообіцяв підвищити одного з місцевих — щоб той міг вести громаду за собою. Найближче оточення Діоса, шукачі віри, які першими почули його проповіді на галявині, знають, що один із них стане служителем, а інший має померти заради цього підвищення. Робін Яр, молодий кролик, зголосився пожертвувати собою.

Поки Культ Ящірки готується до святкувань і надсилає мешканцям Балки запрошення з обіцянками щедрих дарів, Робін наводить лад у своїх справах. Як часто буває з молодшими дітьми, більшість його родини не звертає на нього уваги й не помічає нічого тривожного, хоча Робінова сестра, Ешлі, зауважила, що щось не так. Як шукачка віри, вона вже чула розмови серед культистів про приєднання когось із них до Великого Дракона, й Ешлі непокоїть, що саме це може означати. Вона багато розпитує, але поки що не наважується прямо запитати Семма чи Робіна.

Семм вважає, що Ешлі не розуміє важливості жертвопринесення для обрядів Великого Дракона, тому приховує правду. Він заборонив іншим шукачам віри розкривати правду про жертву, особливо Ешлі. Але наполегливість Ешлі та любов до молодшого брата змушує її шукати відповіді й потенційно звернутися по допомогу до бурлак, щоб вони розвідали плани Культу Ящірки щодо фестивалю.

Жертвопринесення у вашій грі

Сцени, пов'язані з добровільною жертвою особи, можуть бути травматичними для деяких гравців. Перш ніж внести цей конфлікт у свою гру, зважте, в яких обставинах перебувають ваші гравці та який ефект може мати на них ця алюзія. Якщо у вас є підстави вважати, що ця тема буде травматичною для вашої гри, пропустіть цей конфлікт або змініть його — можливо, Робіна попросили піти в тривале паломництво на батьківщину Культу Ящірки, де він назавжди прийме аскетизм і не повернеться до Тирсової Балки. Ешлі однаково намагатиметься відмовити Робіна, навіть якщо його життя не буде на кону. Ще одна добра порада — перед початком гри обговоріть з гравцями їхні сподівання й розпитайте, чого вони б НЕ хотіли під час гри.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Тирсовій Балці, то дії Ешлі зрештою призведуть до значної атаки на Культ Ящірки. Коли Ешлі дізнається про наміри Робіна стати жертвою Культу, вона зробить усе можливе, щоб зупинити його, й почне зі звернення до Асамблеї з проханням заборонити діяльність Культу. Заяви Ешлі видаватимуться надуманими багатьом традиційним кролям галявини, тому мешканці не сприйматимуть їх серйозно, доки Ешлі не наведе доказів, що підтверджують наміри Культу. Семм відкидатиме звинувачення, прикриваючись усім добром, яке Культ Ящірки робить для Тирсової Балки. Невдача в Асамблеї змусить Ешлі вдатися до екстремальніших дій і вона викраде свого брата до завершення святкувань. Утім Робіну, що твердо налаштований піти на самопожертву, зрештою вдасться втекти. Коли Ешлі вирушить навздогін, її спинять служителі Культу Ящірки, і зіткнення стрімко переросте в масову бійку, посилену спалахом антикультуристських настроїв.



КОНФЛІКТ

Некоронований принц

Поки Лісовий Альянс і Культ Ящірки мають суперечки на ґрунті ідеології, багато мешканців сумують за старими часами дистанційного правління Крилатих. Зрештою, до поточної війни їм ніколи не доводилося працювати на лісопильні чи щодня стояти в черзі за їжею, а про жертви заради благословення невидимого небесного змія не було й мови. Ці настрої наростають навколо нетерпимої Луїзи Вий — матріарха однієї з величезних кролячих родин, яких більшість на галявині. Луїза не вважає себе кандидаткою на правління, але вірить, що повернення до традицій Балки — у вигляді птахоцентричного правління Крилатих — напевне галявину на правильну путь.

Луїза бачить потенціал в Артері Гостроперому — молодому боривітрі-ідеалісті, одному з кількох птахів, які залишилися в Тирсовій Балці. На погляд Луїзи, його правління — це кращий шанс галявини на повернення до нормальності й стабільності. Луїзі треба, щоб Крилаті Династії визнали його благородство, і вона щиро впевнена, що Династії охоче повернуть Тирсову Балку під своє крило в обмін на титулування свого нового правителя цієї галявини. Луїза потай збирає прибічників і за кожної нагоди показує їм Артера з кращого боку. План у тому, щоб спровокувати кризу й переконатися, що її розв'яже саме Артер. Тоді можна буде проголосити його правління й повернутися до старих звичаїв. Луїза розгляне можливість найняти для цього плану бурлак, якщо вважатиме, що їм можна довіряти.

Зі свого боку Артер цінує підтримку, але зовсім не знає про змову щодо свого правління. Він не почувається комфортно ані з Культур Ящірки, ані з Лісовим Альянсом, і поділяє розчарування мізерними досягненнями Альянсу в перетворенні галявини на краще й безпечніше місце. Він активно виступав на Асамблеї й був здивований бурхливими оплесками, викликаними його невеликими промовами.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Тирсовій Балці, то Луїза й далі шукатиме можливості відполірувати репутацію Артера. Вона потроху підкидатиме дрова у багаття суперечностей між іншими фракціями, сподіваючись підитовхнути їх до відкритого конфлікту й видати Артера за більш раціональний вибір. Крім того, Луїзин лист до сусіднього гарнізону Крилатих гарантує їй військову допомогу в умовах хаосу й відсутності реальної опозиції — якраз тоді, коли на галявині з'явиться сильний лідер Крилатих. Маючи обіцяну підтримку, Луїза скористається моментом і призначить Артера керувати галявиною як законного спадкоємця Крилатих. Та позаяк Артер ще не зовсім готовий до цієї ролі, із часом вона зробить його своїм пішаком й правитиме галявиною, хоча й не планувала цього від початку. Такий переворот об'єднає Культ Ящірки й Лісовий Альянс, що призведе до нової напруженої боротьби за контроль над галявиною.

КОНФЛІКТ

Заради Лісового Краю

Відколи Асамблея зайшла в глухий кут, дехто з Лісового Альянсу готовий повернутися до екстремальних методів, які добре послужили їм під час заколотів. Джилліан Ксав'є збирає змовників, щоб розпалити конфлікт і вимагати від Асамблеї надання надзвичайних повноважень вибраному представнику. Вона боїться, що бездіяльність скомпрометує позиції Альянсу в Лісовому Краї загалом, тоді як простий переворот підірве довіру до них серед мешканців Тирсової Балки. Надання надзвичайних повноважень розв'язало б її лапи для просування хартії, щоб поставити когось на кшталт неї самої на чолі задля подолання кризи.

Мета Джилліан проста, але її план має багато хитких складових. Їй потрібна достатньо велика загроза для галявини — така, щоб спричинити паніку, але не розпач. Чудово підійде ескалація громадянської війни з Культур Ящірки, тому Джилліан використовує своє положення для протистояння культістам і налаштовує проти них решту мешканців. Їй також потрібні друзі серед впливових мешканців Тирсової Балки. Хоча більшість поки що відкидають її зусилля, кроляця-матріарх Луїза Вий зацікавилася отриманням матеріалів в обмін на голос підтримки. Зараз вони ведуть переговори через посередників.

Наостанок, Джилліан треба дискредитувати Марі. Зараз Марі, так звана Героїня Тирсової Балки, — очевидна кандидатка, якій Асамблея могла б надати надзвичайні повноваження. Марі залишається непохитно відданою демократії, навіть попри те, що демократія, на погляд Джилліан, щодня зазнає невдач. Джилліан вважає Марі подругою, але вже не намагається змінити її думку й не дасть дружбі стати на шляху Альянсу до перемоги. Джилліан потайки викрадає припаси Альянсу й про всяк випадок озброює власне ополчення, залишаючи при цьому сліди, які свідчать про причетність Марі до цих злочинів.

Джилліан потрібні змовники й агенти. Бурлаки з хорошою репутацією в Лісовому Альянсі або вороги Культу Ящірки стали б ідеальними співучасниками її планів. А бурлаки з поганою репутацією стали б чудовими відбувалями, якщо справи підуть погано.

Розвиток подій

Якщо бурлаки не втрутаються в події, що розгортаються на Тирсовій Балці, то якась частина планів Джилліан напевно піде шкереберть. Джилліан балансуватиме на хиткій гілці між відданістю своїй справі та зрадою мешканців галявини, допускаючи багато варіантів для катастрофи. Можливо, дехто з її агентів діятиме за власною волею й своїми діями зумовить конфлікт, що швидко вийде з-під контролю. Луїза насправді ніколи не хотіла мати справи з Джилліан, тож натомість вона викриє її махінації, щоб дискредитувати Лісовий Альянс. Коли плани Джилліан підуть шкереберть, а Марі дізнається про масштаби зради подруги, капітанка заарештує Джилліан або навіть стратить її, щоб зберегти довіру мешканців до Альянсу.

Визначні мешканці

Джилліан Ксав'є

Джилліан Ксав'є — низькоросла миша з покрученим лівим вухом, свій маленький розмір вона компенсує енергією. Джилліан — палка підбурювачка, яка очолила спалення лісопильні Муркізату й звільнення Тирсової Балки. На хвилі власного натхнення вона переконала Лісовий Альянс вкласти ресурси в її рідну галявину, щоб підкріпити їхнє лідерство. Хоча Джилліан щиро вірить у самоврядування, глухий кут, у який зайшла Асамблея, штовхає її на компроміс зі своїми ідеалами заради загального блага. Невдача — не варіант.

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

Мотив: забезпечити сильну позицію Лісового Альянсу

Спорядження:

- Гострий і швидкий короткий меч
- Імпровізована, але перевірена в боях броня

Ходи:

- Розлютити прихильників Лісового Альянсу
- Утекти, щоб спричинити проблеми пізніше
- Встромити лезо саме там, де треба

Марі Мотьє

Марі Мотьє — Героїня Тирсової Балки, спритна кроличка, яка вискочила вперед і запобігла поширенню пожежі з лісопильні на всю галявину. Цей героїзм призвів до її призначення на посаду капітанки Балкової варти, щоб очолити захист галявини після атаки Альянсу. Скромна за натурою й звичками, Марі відчуває, як лідерство й героїзм прищепили їй почуття власної праведності. Марі щиро вірить обіцянкам Лісового Альянсу про рівний доступ до прав і можливостей. Вона докладе всіх зусиль, щоб гарантувати справжнє відображення цих ідеалів і закріплення волі мешканців галявини в хартії Асамблеї.

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

Мотив: побудувати краще майбутнє для Тирсової Балки

Спорядження:

- Новий офіцерський значок
- Добрий, але невипробований меч
- Зношена, але добре доглянута кольчуга

Ходи:

- Ревно захищати дії Лісового Альянсу
- Постати на шляху насильницького конфлікту
- Згуртувати Балкову варту до дії

Балкова варта

Під проводом Лісового Альянсу мешканці Тирсової Балки організували ополчення на чолі з Марі Мотьє для підтримки порядку. Балкова варта охоче стає на захист своєї галявини. Хоча більшість кроликів звітують лише перед Марі, дедалі більше їх охоче відгукується на пропозиції Джилліан (тоді як інших можна переконати правильними аргументами).

Середній загін: ці характеристики описують слабко організовану чоту Балкової варти — найпоширеніший розмір групи, з якою стикаються бурлаки в різних ситуаціях (приблизно 10 вартових). Використовуйте ці характеристики як для загонів лояльних до Марі, так і для навернутих до цілей Джилліан.

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

Шкода: 3 поранення

Мотив: захищати Балку від внутрішніх і зовнішніх загроз

Спорядження:

- Імпровізовані зброя й обладунки
- Зелені нарукавні пов'язки (уніформа)

Ходи:

- Самовпевнено бігти назустріч шкоді
- Кликати допомогу для лідера Лісового Альянсу
- Подолати загрозу своєю кількістю

Артер Гостроперий

Один з небагатьох птахів у Тирсовій Балці, низькорослий і тихоголосий боривітер Артер бажає для своїх сусідів найкращого. Він бачив, як Культ намагається робити добро й навіть колись пробував приєднатися до них, але Семм віднадив його через ставлення Культу до птахів. Артер не заперечує принципів Лісового Альянсу, але визнає негайну потребу в практичних рішеннях замість піднесеної ідеології. Попри свою нервову енергію й виразний дискомфорт від перебування в центрі уваги, він відчуває необхідність виступати перед Асамблеєю й відстоювати те, що вважає здоровим глуздом.

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

Мотив: допомогти мешканцям, які щодня борються за виживання

Спорядження:

- Сокира дроворуба
- Купа скупих нотаток для промов

Ходи:

- Красномовно говорити про проблеми, ігноровані іншими
- Затинатися під час щирих заперечень проти звинувачень у змові
- Розпачливо розмахувати сокирою

Луїза Вий

Луїза — відома й поважна літня кролиця-матріарх однієї з величезних родин. Вона не була відвертою в Асамблеї, але вона сита новомодними й чужими ідеями. Монархія підтримувала стабільність упродовж багатьох поколінь, навіть із тією Великою громадянською війною, і це саме те, що вона хоче повернути. І про Культ Ящірки Луїза може сказати більш ніж достатньо! Їй нестерпні ідеї про якогось хробака-переростка, який живе в небесному саду. Луїза прониклива й обережна, і вона найме бурлак для брудної роботи, якщо це буде виправдано.

ВИСНАЖЕННЯ

ЗНОШЕННЯ

ПОРАНЕННЯ

МОРАЛЬНИЙ ДУХ

Мотив: повернути Балку до стабільного правління Крилатих Династії

Спорядження:

- Гачок для в'язання, пряжа і половинка шарфа
- Медальйон з крихітним портретом її покійного чоловіка

Ходи:

- Згуртувати свою родину проти чужинців
- Вилаяти когось, щоб нагадати про його / її невдачі
- Пропонувати традиційні рішення для сучасних проблем

Війська Крилатих

Спершу цих військ немає на галявині. Вони прибувають до Тирсової Балки у відповідь на листи Луїзи до командира місцевого гарнізону Крилатих — Кородзьоба, амбітного кардинала. Кородзьоб відрядив вояк, щоб вони зачалися неподалік, дослідили галявину й дочекалися знаку до атаки. Якщо Луїза успішно приведе Артера до влади — або навіть якщо галявину охопить цілковитий хаос, — війська можуть завдати удару, щоб повернути Тирсову Балку Крилатим Династіям.

Середній загін: ці характеристики описують усе військо Крилатих, яке зачалися біля Тирсової Балки (приблизно 20 навчених солдатів). Використовуйте ці характеристики, коли військо ступить у Балку. Окремі вояки мають 1 виснаження, 2 клітинки зношення й 2 одиниці морального духу.

ВИСНАЖЕННЯ

ЗНОШЕННЯ

ПОРАНЕННЯ

МОРАЛЬНИЙ ДУХ

Шкода: 3 поранення

Мотив: повернути Тирсову Балку Крилатим Династіям

Спорядження:

- Символи й кольори Крилатих
- Кольчуги
- Довгі мечі

Ходи:

- Оточити найбільшу загрозу
- Вимагати капітуляції
- Відступити на захищену позицію

Семм Діос

Семм — ропуха, став послідовником Дракона багато-багато років тому. Він довго й далеко мандрував, перш ніж прибув до Лісового Краю на порозі війни. Коли почалися бої, Семм пропонував допомогу мешканцям, які залишилися без домівок і майна. Як Голос Дракона, він залучав послідовників і вирощував сади на кожній галявині, де бував. Проблеми в Тирсовій Балці дали Культу небачений притік шукачів віри, і тепер Семм планує використати майбутній фестиваль для посвячення нового служителя. Він обережно говорить про жертвопринесення, пов'язане із цим, бо знає, що багато хто не розуміє шляхів Культу. Семм думав про пристосування переконань Культу, відмову від будь-яких смертельних жертв... але вірить у справжню відданість вірі і шляхетність такого вчинку. Він нікого не змушуватиме ставати жертвою проти волі — адже це буде найбільшим порушенням віри, — але також не готовий підірвати те, що вважає наріжним каменем своїх вірувань.

ВИСНАЖЕННЯ

ЗНОШЕННЯ

ПОРАНЕННЯ

МОРАЛЬНИЙ ДУХ

Мотив: ширити благі слова й діла Великого Дракона

Спорядження:

- Жертовний кинджал із довгим хвилястим лезом
- Ритуальне вбрання
- Розмальовані сувої текстів Культу

Ходи:

- Скликати послідовників для залякування ворогів
- Надихнути завзяту юрбу до дії
- Завдати удару на захист Культу Ящірки

Фанатики Культу Ящірки

Хоча Культ Ящірки — це не організована військова сила, він має достатньо відданих послідовників, щоб зібрати загін. Вони дотримуються вказівок Семма чи іншого гідного лідера Культу, і віра спонукає їх до екстремальних вчинків. До цих груп входять кролі, миші, лиси, ящірки й інші мешканці галявин, які присвятили себе Дракону.

Малий загін: ці характеристики описують юрбу фанатиків — найпоширеніший розмір групи, з якою стикаються бурлаки в різних ситуаціях (приблизно 5 фанатиків).

ВИСНАЖЕННЯ

ЗНОШЕННЯ

ПОРАНЕННЯ

МОРАЛЬНИЙ ДУХ

Шкода: 2 поранення

Мотив: повернути Тирсову Балку Крилатим Династіям

Спорядження:

- Зброя й обладунки, ввезені на галявину контрабандою

Ходи:

- Наспівувати на підтримку служителя або товариша по вірі
- Подолати загрозу своєю кількістю
- Голосувати відповідно до цілей Культу

Робін Яр

Серйозний кріль, Робін Яр завжди намагався знайти свою мету. Як наймолодший у родині з багатьма братами й сестрами, він ніколи не мав багато обов'язків, бо всю роботу брали на себе старші й надійніші лапи. Приєднання до Культу Ящірки стало нагодою принести додаткові дари, щоб поділитися з родиною, яку він любить. Тепер, коли Культ Ящірки готовий розширитися, він вважає свою жертву способом принести дари й благословення Великого Змія всім мешканцям Тирсової Балки. Хто б не пішов за таким покликом?

ВИСНАЖЕННЯ

ЗНОШЕННЯ

ПОРАНЕННЯ

МОРАЛЬНИЙ ДУХ

Мотив: принести дари й благословення Великого Змія мешканцям галявини

Спорядження:

- Символ Великого Дракона
- Прощальний лист рідним і друзям

Ходи:

- Роззирнутися на галявині й журливо всміхнутися
- Пристрасно захищати переконання й практики Культу Ящірки
- Боротися із завзятою рішучістю

Ешлі Яр

Ешлі приєдналася до Культу Ящірки разом зі своїм молодшим братом як шукачка віри, але вона не поділяє фанатичної відданості Робіна. Занепокоєна останніми зауваженнями Робіна, вона постала проти Семма, який пояснив, що зрештою всі приєднуються до Дракона. Ці заспокоєння зовсім не розвіяли побоювань Ешлі. Вона пішла з цим до родичів, але ті відмахнулися від «химерних страхів молоді в непевні часи». Тепер Ешлі ще більше сумнівається, чи повідомляти про почуте Асамблеї, тож вона шукає надійні докази чи союзників, щоб збити свого брата зі смертельного шляху.

ВИСНАЖЕННЯ

ЗНОШЕННЯ

ПОРАНЕННЯ

МОРАЛЬНИЙ ДУХ

Мотив: утримати брата в безпеці живим і здоровим

Спорядження:

- Сердечний лист від Робіна про приєднання до Великого Дракона

Ходи:

- Ескалювати суперечку з членами Культу Ящірки
- Піддатися небезпеці, щоб захистити когось небайдужого
- Зробити щиру заяву про спільну проблему

Визначні місця

Двір лісопильні

Двір спаленої лісопильні залишається центром діяльності на галявині попри обвуглені залишки виробництва. Лісовий Альянс переобладнав це місце під склад постачання. Мешканці стоять у черзі за щоденними пайками, а Балкова варта стежить за периметром, щоб уникнути крадіжок. Тривале очікування викликає багато нарікань, і мешканці розробили систему обмінів, щоб отримати кращі місця в черзі.

Храм у саду Культу Ящірки

Біля краю галявини вкриті плющем стіни-шпалери оточують садовий храм Культу. У саду поєднані культурні й дикорослі рослини, а самі культури перемішані, а не висаджені акуратними рядами. Культисти, зокрема Робін, відпочивають на лавках споглядання. Крізь сад тихенько дзюрчить струмок, і віддані культисти постійно охороняють сад, пропускаячи мешканців галявини, але не дозволяючи збирати плоди. Семм вітає всіх відвідувачів, а Ешлі нишпорить неподалік, шукаючи більше інформації про плани Культу.

Фундамент Асамблеї

Колись Асамблея мешканців збиратиметься у великій дерев'яній залі з різьбленими лавами, скляними вікнами й високими подіумами для виступів. Зараз фундамент позначено кількома стовпами й мотузками. Платформа для доповідачів спирається на складені ящики, як і трибуна для слухання чи черги для виступів. Мешканці зустрічаються в цьому відкритому просторі, щоб пригадати, що вони планують збудувати, і тут добряче натоптано. Більшість визначних мешканців зустрічаються на фундаменті Асамблеї щодня.

Тимчасове житло

Через масштабні руйнування внаслідок пожежі багато мешканців втратили свої хатинки й нори. Хоча Лісовий Альянс пообіцяв допомогти з відбудовою, проекти відклали, поки Асамблея їх не погодить. Через це багато мешканців живуть в імпровізованих куренях і наметах, які вони змогли звести з відпрацьованих матеріалів. Не дуже зручно, але принаймні захищає від вітру й дощу.

Старий кролятник

На дальньому краї руїн у схилі пагорба вириті старі нори перших кролячих родин, які заселили галявину. Майстерно виготовлені двері, маленькі внутрішні дворики, декоративні сади позначають кожний вхід до нір, майже не зачеплених революцією, яка зруйнувала решту галявини. Луїза Вий та інші кролячі матріархи засідають у своїх двориках, судять, пліткують, плетуть шалики й попивають трав'яний чай чи міцніші настоянки.

Особливі правила Із чого почати

Голодні часи

Припасів бракує, і мешканці збирають в навколишньому лісі все, що легко зібрати. Поки Лісовий Альянс не поступиться контролем над поставками допомоги або поки галявина не знайде достатку іншим способом, застосуйте таке правило:

Дефіцит

Коли ви знімаєте видатки, знімайте на 1 позначку менше. Це не стосується ходів у шаблонах персонажів.

Асамблея мешканців

Як експеримент Лісового Альянсу задля демократичного правління створили Асамблею мешканців — форум прийняття рішень для всіх мешканців Тирсової Балки, щоб говорити відкрито й досягати згоди.

Виступити перед Асамблеєю

Коли ви виступаєте перед Асамблеєю мешканців, щоб змінити їхню думку, виконуйте кидок. Отримайте +1 до кидка, якщо маєте підтримку будь-якої значної когорти Тирсової Балки. На 10+ мешканці голосують за просте положення, яке ви підтримуєте. На 7–9 вони голосують «за», але з незручною поправкою чи дорогим політичним компромісом. У разі провалу Асамблея приймає протилежну пропозицію, йде на перерву або вибухає сваркою.



Перед прибуттям до Тирсової Балки бурлаки, ймовірно, знають про перемогу Лісового Альянсу над Муркізатом, але не про демократичний експеримент й участь Культу Ящірки. Дефіцит і напруженість на галявині очевидні. Більшість мешканців, особливо тих, хто чекає на покращення ситуації з припасами, за першої нагоди поділяться своїми думками про Альянс, Культ чи глухий кут в Асамблеї. Коли поблизу є кілька мешканців, покажіть протилежні оцінки й суперечку між різними позиціями.

Спробуйте залучити бурлак до одного з другорядних конфліктів, де задіяні НІПи, які могли б звернутися до них по допомогу. Кожен із цих конфліктів пов'язаний з основним. Висока чи низька репутація може підвести до будь-якої з наведених зачіпок:

- **Висока репутація в Лісовому Альянсі:** Марі чи Джилліан можуть просити допомоги в бурлак, які симпатизують Альянсу. Марі проситиме їх зберегти мир або схилити громадську думку до прогресу. Джилліан звернеться до бурлака по допомогу в своїх планах змови.
- **Висока репутація серед мешканців або Крилатих:** Луїза натякає бурлакам, що має план упорядкування галявини. Якщо вони доведуть свою надійність, Луїза запропонує їм винагороду за підтримку Артера.
- **Висока репутація серед мешканців чи низька в Культі Ящірки:** Ешлі проситиме бурлак розслідувати, що має статися з Робіном. Після підтвердження жертвопринесення Ешлі благатиме допомогти зупинити його.
- **Висока репутація в Культі Ящірки:** Семму вже набридло, що Ешлі пхає свої довгі вуха куди не слід. Він просить бурлак подбати про те, щоб фестиваль пройшов гладко. Він не хоче нашкодити Ешлі, але варто впевнитися, що вона не зупинить піднесення нового служителя.

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:

- Ешлі отримує конкретні докази щодо плану Культу Ящірки принести в жертву одного зі своїх членів під час майбутнього ритуалу. Вона повідомляє про це Асамблею, засуджує Культ і просить проголосувати за цілковиту заборону ритуальних жертвопринесень. Серед присутніх вдосталь членів Культу для блокування голосування, але звинувачень Ешлі достатньо, щоб підняти градус напруги до кипіння.
- Інша випадкова пожежа знищила чимало запасів їжі на галявині, і Луїза готова перейти до проголошення Артера лідером, щоб вирішити ситуацію. План Луїзи найбільше приваблює тих, кого дратують зміни й нові ідеї на галявині, а зголоднілі мешканці захоплені обіцянками їжі й ресурсів Крилатих.

Зв'язки персонажів із Тирсовою Балкою

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

- **Леліана, праведниця.** Леліана воювала проти Марі в іншій битві Війни Лісового Краю, але на полі бою між ними виник дивний зв'язок — і він може перерости в дещо більше.
- **Джексі, чемпіон.** Джексі щиро вірить у Великого Дракона, але не в практики й догми Культу. Він неодноразово бачив, як менш сумлінні культисти поглинали таких заблуканих душ, як Робін.
- **Єйтс, посланець.** Єйтс і Семм Діос колись мандрували разом, і хоча Семм пішов зовсім іншим шляхом, Єйтс досі вважає, що знає добре, чуйне Семмове серце.
- **Мінт, наступниця.** Мінт — дитина Монки Кігтеліст, бурлаки-наставниці Джилліан. Мінт дуже переймається, що вона не буде гідною імені своєї матері в очах Джилліан.
- **Рекгем, крадій.** Рекгем сам із Тирсової Балки й був другом дитинства Артера Гостроперого. Артер завжди був дещо наївним, але Рекгем вважав це милим. Тепер він відчуває відповідальність за Артера.
- **Ногедд, патякало.** Ногедд і Джилліан були єдиним цілим, перш ніж Джилліан знайшла більшу мету, а Ногедд опинився за ґратами за свої брехні.

- Після жорстокого конфлікту в Асамблеї Джилліан підбурує невдоволення, щоб скликати екстрений референдум. Вона використовує очевидну неспроможність Асамблеї обмежити голосування, і це дає Джилліан змогу перехопити контроль над створенням хартії для закріплення своїх повноважень, доки вона не оголосить про завершення кризи.
- Семм хоче захистити Культ від помсти за його праведну жертву. Він знає, що Джилліан відчайдушно прагне влади, і запропонує їй угоду: закріпити релігійні свободи Культу, за що він віддасть голоси Культу на її користь. Джилліан погодиться, припускаючи, що завжди зможе змінити хартію пізніше, якщо буде потреба. Чутки про цю угоду ширяться, й ані Марі, ані Луїза не задоволені таким розвитком подій.
- Марі виявляє або отримує докази одного з планів Джилліан скинути Асамблею. Змушена дотримуватися власних принципів чесності, вона арештовує Джилліан і доручає Асамблеї провести судовий процес, який стає показовим. Перед остаточним вироком партизани Джилліан серед Балкової варті плетуть змову, щоб звільнити свою лідерку.
- Зі зміною пір року галявина страждає від нетипових для пізнього літа заморозків. Мешканці, які досі ночують в тимчасових притулках з підручних засобів, вирішують, що з них досить, і захоплюють матеріали Лісового Альянсу для будівництва громадських гуртожитків. Ставлення Марі й Джилліан різняться: хвалити за ініціативу чи карати за крадіжку в Альянсу? Інші мешканці в Асамблеї починають наполягати на простих популярних рішеннях, які полегшать життя зараз, але нашкодять Альянсу, якщо в Тирсову Балку повернеться війна.

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.

- **Леліана, праведниця.** Леліана багато років була найманкою, але вирішила, що таке життя не для неї. Тепер вона бурлака, яка намагається брати участь тільки в правильних битвах.
- **Джексі, чемпіон.** Джексі — відданий послідовник Великого Змія, але не Культу Ящірки. Куди б не йшов, він виконує обов'язок перед Змієм захищати тих, хто цього потребує.
- **Єйтс, посланець.** Єйтс полюбив життя в дорозі, й особливо — озвучувати речі, які інші навіть не можуть сформулювати. Так він став найманним дипломатом.
- **Мінт, наступниця.** Мати Мінт, Монка Кігтеліст, відома в усьому Лісовому Краї своїми неймовірними подвигами. Тепер Мінт намагається жити за прикладом матері.
- **Рекгем, крадій.** Рекгем походить із Тирсової Балки, і йому довелося втекти від цього нудного життя! Він повертається, щоб похвалитися своїм розбійницьким досвідом.
- **Ногедд, патякало.** Ногедд мав стати капітаном «Річкового товариства», але полишив життя торговця. Відтоді він знайшов друзів, ворогів і чимало неприємностей.

Леліана, праведниця

Досвідчена, бувала, повна надій найманка, яка хоче бути чимось більшим. Леліана шукає важливіші, вартісніші причини вступати в битви, аніж купка монет.



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

Ваша натура

Захисниця. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли захищайте 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.

Вірність. Ви вірні комусь — Марі Мотье. Розвивайтеся, коли підкорюєтеся її наказу дорогою для себе ціною.

Хвацькі вміння: спритність рук

Збройові навички: гатити

Ваші ходи

Загартована. Отримайте 1 додаткову клітинку поранень. Щоразу коли минає достатньо часу чи ви мандруєте до нової галявини, можете автоматично зняти 2 позначки поранень.

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.

Сильний натяг. Коли ви націлюєтеся на когось із лука, позначайте на луку 1 зношення, щоб виконати кидок на талан. У разі успіху позначте 1 виснаження, щоб завдати 1 додаткового поранення. Позначте ще 1 виснаження, щоб ігнорувати броню ворога: він не зможе позначити зношення, щоб знехтувати пораненням.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Захисник

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

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

Партнер

Ми з _____ допомогли фракції взяти галявину під контроль і разом відповідалі 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 подвоюйте будь-яку пошану чи лиху славу, здобуті в цих фракціях.

Передісторія

Леліана провела в битвах все своє життя. Вона починала рядовою в армії Підпільного Герцогства, але не змогла продовжувати воювати на його боці, коли побачила, що Герцогство вчиняє на завойованих територіях. Леліана згодом стала найманкою, але й від такого життя вона перегорала. Після зіткнення під час бою на боці Муркізату з Марі Мотье Леліана побачила новий шлях. Марі билася пристрасно, бо вірила в свою правоту, і це приваблювало Леліану. Обидві завершили своє протистояння без перемоги в бою. Під час наступної зустрічі між ними зав'язалася дружба, і Марі надихнула Леліану шукати нові цілі для боротьби, спробувати бути чимось більшим за найманку. Леліана захоплена знову зустріти Марі й відчути хвилювання, яке в неї щоразу викликає її товариство.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ПОРАНЕННЯ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ВИСНАЖЕННЯ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ВИДАТКИ

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 4 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 6
МАКСИМАЛЬНА НОША: 12

Молоток ноша: 1

- **Дальність:** мала | **Мітки ходів:** гатити, налетіти на ворогів
- **Великий.** Позначайте 1 виснаження, коли завдаєте шкоди цією зброєю, щоб завдати 1 додаткової шкоди.
- **Повільний.** Коли ви вдаряєте зблизька цією зброєю, вибирайте на один варіант менше. Позначте 1 зношення, щоб ігнорувати цей ефект.

Довгий лук ноша: 1

- **Дальність:** велика | **Мітки ходів:** стримати ворогів

Ношений латний обладунок ноша: 2

- **Важезний.** Цей предмет займає 1 додаткову ношу.

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Лісовий Альянс	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Култ Ящірки	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Крилаті Династії	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ЛИХА СЛАВА

ПОШАНА

Джексірі, чемпіон

Благородний, добросердий, аскетичний послідовник Великого Дракона, але не Культу Ящірки. Джексірі намагається скрізь робити добрі діла за власним героїчним моральним кодексом.



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

Ваша натура

Адвокат. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли протистоїте могутньому НШу через погане ставлення до безпомічних чи слабких.

Ваші мотиви

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

Народний герой. Розвивайтеся, коли виконуєте важливу по-слугу чи здійснюєте щось героїчне за дорученням мешканців.

Хвацькі вміння: спритність рук

Збройові навички: налетіти на ворогів, парирувати

Ваші ходи

Відповісти на поклик. Між Семмом з Культур Ящірки, Джилліан з її фракцією в Лісовому Альянсі, Марі з її фракцією в Лісовому Альянсі й Луізою з її фракцією Крилатих Династій оголошіть одного найбільшою надією для Лісового Краю (Рятівник), а інших — злими тиранами (Вороги). Отримайте постійний бонус +1 до захисту прибічників Рятівника або шкоди прибічникам Ворогів. Ви можете змінювати, кого з них вважаєте Рятівником чи Ворогом, один раз на сесію, очистивши всю пошану у фракції, яка вас більше не надихає; ваша репутація не змінюється.

Рятівник: _____ Ворог: _____

Роль, яку ви часто виконуєте як чемпіон:

• **Світило.** Коли ви **переконуєте НШ** боротися за Рятівника або протистояти чарам Ворога, виконуйте кидок на міць замість шарму.

Дика сила. Отримайте одну з цих збройових навичок: «**РОЗЗБРОЇТИ**» або «**ПАРИРУВАТИ**» (не враховуйте цю навичку до свого максимуму). Коли ви використовуєте будь-яку із цих навичок, ви можете позначити 1 виснаження, щоб виконати кидок на міць замість вправності.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Захисник

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

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

Сім'я

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

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

Передісторія

Джексірі (він / вони) виховували в Культурі Ящірки, і хоча він знайшов розраду й сенс в особистому зв'язку з Великим Драконом, забагато практик і вимог Культу йому не підходили. Культ Ящірки має чимало форм усіх своїх проявів, але надто часто Джексірі виявляв, що лідери Культу спотворюють віру у Великого Змія або зловживають нею у власних егоїстичних цілях. Щоб знайти власний шлях до Великого Змія, Джексірі покинув батьківщину й помандрував світ за очі, поки зрештою не дістався до Лісового Краю й не пристав на буремне життя бурлаки. Куди б не йшов, Джексірі бореться за те, що вважає правильним, захищає пригноблених і скидає розтлінних.

ПОРАНЕННЯ
 ВИСНАЖЕННЯ
 ВИДАТКИ

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 3 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 6
 МАКСИМАЛЬНА НОША: 12

Клинок-кіготь Культу Ящірки ноша: 1

- **Дальність:** впритул, мала | **Мітки ходів:** парирувати, налетіти на ворогів, брутальний удар
- **Точний.** Позначайте 1 зношення, щоб ігнорувати броню свого ворога, коли завдає шкоди.
- **Скомпрометованийий.** Коли будь-який важливий член фракції, яка постраждала від цього предмета, уперше бачить вас із цим клинком, позначайте лиху славу в цій фракції.

Круглий щит ноша: 1

Балахон ноша: 1

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

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

Лісовий Альянс -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

Культ Ящірки -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

Крилаті Династії -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

ЛИХА СЛАВА ПОШАНА

Єйтс, посланець

Авантюрний, товариський, кмітливий переговорник. Єйтс мандрував по всьому світу й допоміг розв'язати багато конфліктів між багатьма різними мешканцями.



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

Ваша натура

Агент. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли переконуєте впливову особу дати дозвіл представляти її інтереси.

Ваші мотиви

Вірність. Ви вірні комусь — Семму Діосу. Розвивайтеся, коли підкорюєтеся його наказу дорогою для себе ціною.

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

Хвацькі вміння: сховатися, скрадатися, зламати замок

Збройові навички: імпровізувати зброю

Ваші ходи

Дипломатія: $\begin{matrix} 0 & +1 & +2 & +3 \\ \square & \square & \square & \square \end{matrix}$

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

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

Приємно зустріти вас тут. Коли ви **розважаєтеся в популярній місцині**, виконуйте кидок на талант. У разі успіху ви зустрічаєте лакея впливової фракції цього регіону — ігромайстер скаже вам, яка роль цього НППа у фракції, а ви скажете, коли і як зустрічали його в минулому. На 10+ НПП стає необачним: розкриває плани фракції або пропонує по-дружньому познайомити вас із лідерами фракції. У разі провалу вас несподівано знаходить той, хто вас розшукував.

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

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Наглядач

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

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

Приятель

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

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

Передісторія

Єйтс і Семм Діос виростили в одній частині світу, і як молоді ропухи разом вирушили подивитися, чого їх можуть навчити далекі краї. Деякий час вони мандрували разом, але їхні шляхи розійшлися, коли Семм дізнався про Культ Ящірки й став відданим послідовником його догматів, а Єйтс і далі мандрував світом. Ропуха-бурлака несподівано для себе почав допомагати спільнотам на своєму шляху в розв'язанні їхніх конфліктів, представляючи різні сторони й гарантуючи, що вони почують одна одну. Він обожнює свою роль посередника, особливо коли вдається спинити кривду в обхід несправедливих систем і законів. Тепер він прагне відновити зв'язок зі старим другом у Тирсовій Балці.

$\begin{matrix} \square & \square & \square & \square & \text{ПОРАНЕННЯ} \\ \square & \square & \square & \square & \text{ВИСНАЖЕННЯ} \\ \square & \square & \square & \square & \text{ВИДАТКИ} \end{matrix}$

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 1 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 4

МАКСИМАЛЬНА НОША: 8

Праща й камінчики $\square\square\square$ ноша: 0

• **Дальність:** мала, велика | **Мітки ходів:** стримати ворогів

Торбинка з травами $\square\square$ ноша: 1

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

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці $-3 \square\square\square -2 \square\square\square -1 \square\square \otimes +0 \square\square\square\square +1 \square\square\square\square +2 \square\square\square\square +3 \square\square\square\square$
 Лісовий Альянс $-3 \square\square\square -2 \square\square\square -1 \square\square \otimes +0 \square\square\square\square +1 \square\square\square\square +2 \square\square\square\square +3 \square\square\square\square$
 Культ Ящірки $-3 \square\square\square -2 \square\square\square -1 \square\square\square +0 \otimes \otimes \otimes \square\square +1 \square\square\square\square +2 \square\square\square\square +3 \square\square\square\square$
 Крилаті Династії $-3 \square\square\square -2 \square\square\square -1 \square\square \otimes +0 \otimes \otimes \square\square\square +1 \square\square\square\square +2 \square\square\square\square +3 \square\square\square\square$
 ЛИХА СЛАВА ПОШАНА

Мінт, наступниця

Молода, завзята, вправна, недосвідчена бурлака з Лісового Краю. Мінт намагається жити відповідно до величезної спадщини своєї матері Монки Кігтелист, і попереду в неї довгий шлях.



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

Ваша натура

Першовідкривачка. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли вирушаєте на нове шалене й ризиковане діло разом з іншими.

Ваші мотиви

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

Свобода. Розвивайтеся, коли звільняєте групу мешканців від гноблення.

Хвацькі вміння: схватися, скрадатися

Збройові навички: спантелечити

Ваші ходи

Фамільна зброя. Батьки подарували вам сімейну реліквію, яка має декілька унікальних властивостей (див. своє спорядження). Якщо цю зброю колись знищать, ігромайстер скаже, які завдання вам треба виконати для її відновлення.

Спадщина: Коли ви вперше зустрічаєте когось визначного, позначайте клітинку на шкалі спадщини, щоб отримати 10+ без кидка. Коли цю шкалу заповнено, скажіть ігромайстру, очистьте шкалу й виконайте кидок. Отримайте +1 до кидка за кожну ствердну відповідь на запитання:

- Ви на галявині?
- Вас хтось шукає?
- Чи маєте ви репутацію +2 або -2 принаймні в одній фракції?

У разі успіху вас знаходить хтось, хто має незавершену справу з вашими батьками. На 10+ ця особа прибуває без попередження. У разі провалу звичайний мешканець попереджає, що вас можуть шукати; позначте клітинку на шкалі спадщини.

Одні з нас. Коли ви намагаєтесь зрозуміти або переконати бурлака, бандитів, революціонерів чи вигнанців, виконуйте кидок на талан замість шарму.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

Сім'я

Хтось із моїх батьків був наставником для _____ . Які бурлацькі навички йому / їй вдалось опанувати значно ліпше, ніж мені?

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

Приятель

_____ з кимось із моїх батьків колись були колегами і запросив/ла мене приєднатися до групи, коли я досягла повноліття. Як я зуміла справити враження своїми талантами?

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

ПОРАНЕННЯ
 ВИСНАЖЕННЯ
 ВИДАТКИ

Передісторія

Мінт — дочка Монки Кігтелист, володарки знаменитого Кігтелиста — меча із шовковою мотузкою на руків'ї, зброєю, якою вона володіла з дивовижною точністю як зблизька, так і віддалік. Монка була однією з найвідоміших бурлак Лісового Краю, їй приписували безліч відчайдушних подвигів. Її вже немає, але є численні історії та кілька учнів... і ще Мінт, яка відчуває, що мусить жити відповідно до спадщини своєї матері. Монка ніколи про таке не просила, але Мінт не знає, що ще робити чи ким стати. Монка допомагала тренувати Мінт, як вона тренувала інших (як-от Джилліан Ксав'є), але Мінт відчуває особливий тягар — довести в першу чергу собі, що вона справжня спадкоємиця матеріної репутації.

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 4
 МАКСИМАЛЬНА НОША: 8

Кігтелист ноша: 1

- **Дальність:** мала, велика | **Мітки ходів:** роззброїти, зухвалий постріл
- **Унікальний.** Ваша зброя має незвичайний дизайн (меч із шовковою мотузкою, прив'язаною до руків'я). Раз на сесію позначте 1 виснаження, щоб ігнорувати шкоду, завдану вам однією атакою.

Шкіряна броня ноша: 1

- **Гнучка.** Коли ви зчепилися з кимось, позначайте 1 виснаження, щоб ігнорувати перший вибір суперника.
- **Посилена.** Коли носите цю броню, можете знехтувати пораненнями, позначаючи виснаження замість зношення (1 до 1).

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

Лісовий Альянс -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

Культ Ящірки -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

Крилаті Династії -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

ЛИХА СЛАВА ПОШАНА

Ректем, крадій

Практичний, здібний, цинічний пройдисвіт. Ректем завжди вишукує приз, прагнучи здобути найбільший улов і лишити найбільший слід... Але насправді в ньому набагато більше чуйності, ніж він виказує.



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

Ваша натура

Бунтівник. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли грубо ображаєте, гніваєте владну особу чи кидаєте їй виклик.

Ваші мотиви

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

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

Хвацькі вміння: акробатика, підробити, обчистити кишені, зламати замок

Збройові навички: зухвалий постріл

Ваші ходи

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.

Розчинитися в п'їтмі. Коли ви непомітно прослизаєте в тіні, позначайте 1 виснаження й відкладайте 1 успіх. Поки ви не видаватимете звуків, рухатиметеся повільно й матимете 1 відкладений успіх для цього ходу, ви залишатиметеся непоміченими. Якщо ви ненароком викриєте себе, втратите 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.

Маленькі лапки. Коли ви зчепилися з ворогом, більшим за вас, виконуйте кидок на вправність замість моці. У разі провалу вас долають — ваша доля в лапах ворога.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

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).

Фахівець

Я вкрав 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).

Передісторія

Ректем (він / вони) родом з Тирсової Балки, де його життя було комфортним і простим — таким, від якого він просто мусив тікати! Він завжди прагнув вражень і розкоші й водночас ненавидів владних осіб, які казали йому замовкнути, дотримуватися правил, приймати те, що він уже має. Ректем залишив Тирсову Балку в пошуках вражень та багатства — і знайшов багато розваг, а багатство щораз тринькалося з блискавичною швидкістю. Тепер Ректем повернувся додому, щоб трохи похизуватися, а ще допомогти мешканцям галявини звільнитися від влади Крилатих чи Муркізату!

ПОРАНЕННЯ
 ВИСНАЖЕННЯ
 ВИДАТКИ

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 3
 МАКСИМАЛЬНА НОША: 6

Ручні арбалети ноша: 2

- **Дальність:** мала, велика | **Мітки ходів:** зухвалий постріл, швидкий постріл
- **Чутливі спускові гачки.** Коли націлюєтеся на вразливого ворога на малій дальності, а не на великій, позначайте 1 зношення.
- **Важезні.** Цей предмет займає 1 додаткову ношу.

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

Лісовий Альянс -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

Култ Ящірки -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

Крилаті Династії -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

ЛИХА СЛАВА ПОШАНА

Ногедр, патякало

Маніпулятивний, харизматичний, слизкий бурлака. Ногедр навчався в «Річковому товаристві» на капітана, але покинув те життя, щоб прокласти свій шлях Лісовим Краєм.



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

Ваша натура

Ненажера. Очищуйте свою шкалу виснаження, коли надмірно зловживаєте алкоголем, переїданням чи азартними іграми.

Ваші мотиви

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

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

Хвацькі вміння: зламати замок, спритність рук

Збройові навички: стримати ворогів, спантеличити

Ваші ходи

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).

Приємний фасад. Коли ви так чи інакше підлезуєте 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.

Пісок у кишені. Ви отримуєте збройову навичку «СПАНТЕЛИЧИТИ» (не враховуйте цю навичку до свого максимуму). Коли ви **жбуряєте щось для спантеличення суперника на малій дальності чи впритул**, виконуйте кидок на хитрість замість вправності.

ВАШІ ЗВ'ЯЗКИ

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.

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.

Передісторія

Ногедр народився на кораблі спілки «Річкового товариства», в доку торгового поста, у родині капітана спілки. Очікувалося, що він служитиме «Товариству», але цього так і не сталося. Життя на кораблі завжди було суворим, із браком їжі й зручностей... А Ногедр — рідкісна видра, адже він ненавидить воду всім своїм нутром! Згодом він покинув своє призначення й домовився про приєднання до торговельного каравану. Відтоді Ногедр втрапляє в халепи й вибирається з них, легко й недбало бреше, заводить друзів, наживає ворогів і радо живе подалі від води. У нього були злеті — стосунки з Джилліан Ксав'є — і падіння, як тоді, коли його ув'язнили за вдавання офіцера Крилатих. Але він ніколи не зупиняється й не перестає шукати нових можливостей зручно поспати й добре наїстися.

ПОРАНЕННЯ
 ВИСНАЖЕННЯ
 ВИДАТКИ

Ваше спорядження

ПОТОЧНА НОША: 2 ПЕРЕОБТЯЖЕННЯ: 4
 МАКСИМАЛЬНА НОША: 8

Довгий лук ноша: 1

- **Дальність:** велика | **Мітки ходів:** стримати ворогів
- **Важкий натяг.** Коли **націлюєтеся на вразливого ворога** цим луком, позначайте 1 виснаження, щоб завдати 1 додаткового поранення.

Граната з пльовком саламандри ноша: 1

- **Дальність:** мала, впритул
- **Метальна.** Позначте 1 виснаження, щоб **націлитися на вразливого ворога** цією зброєю на великій дальності.
- **Витратна.** Коли ви метаєте цю зброю, вона автоматично знищується.
- **Вибухова.** Коли цей предмет знищено, він вибухає та завдає 3 поранень усім у межах своєї дальності (малої, впритул). Він також розпалює пожежі й руйнує споруди.

ВАША РЕПУТАЦІЯ

Мешканці -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3
 Лісовий Альянс -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3
 Культ Ящірки -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3
 Крилаті Династії -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.

Леліана, праведниця

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

Отримайте хід:

Охоронець. Коли ви захищаєте когось або щось безпосередньо від НІПа чи загрози довілля, 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.

Отримайте хід:

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

Отримайте хвацькі вміння «АКРОБАТИКА» і «СКРАДАТИСЯ».

Отримайте збройові навички «СТРИМАТИ ВОРОГІВ» і «НАЛІТІТИ НА ВОРОГІВ».

Джексі, чемпіон

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

Отримайте хід:

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

Отримайте хід:

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

Отримайте хвацькі вміння «ПІДРОБИТИ» й «ПІДСТУПНИЙ УДАР».

Отримайте збройові навички «ІМПРОВІЗУВАТИ ЗБРОЮ» й «БРУТАЛЬНИЙ УДАР».

Єйтс, посланець

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

Отримайте хід:

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

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

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

Отримайте хід:

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

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

У разі провалу вони перекручують ваше повідомлення непередбачуваним способом.

Отримайте хвацькі вміння «СПРИТНІСТЬ РУК» й «ОБЧИСТИТИ КИШЕНІ».

Отримайте збройові навички «СПАНТЕЛИЧИТИ» й «СТРИМАТИ ВОРОГІВ».

Мінт, наступниця

- Додайте +1 до характеристики на свій вибір (характеристика не може перевищувати +2).
- Отримайте хід:
Жодна в'язниця мене не втримає. Ви отримуєте хвацьке вміння «ЗЛАМАТИ ЗАМОК» (не враховуйте це вміння до свого максимуму). Коли ви намагаєтеся втекти з ув'язнення, позначайте 1 виснаження, щоб перетворити провал на 7–9.
- Отримайте хід:
Шибайголова. Найбільше вам щастить, коли ви без вагань кидаєтеся в небезпечну ситуацію без попереднього обмірковування чи планування, вважайте, що маєте «щасливу броню» з 1 клітинкою зношення (пам'ятайте, що броня виходить з ладу, лише коли вам треба позначити зношення, але місця для позначки немає). «Щаслива броня» автоматично зникає, коли небезпека минає, і наступного разу, як отримаєте «щасливу броню», вона не матиме жодних позначок.
- Отримайте хвацькі вміння «АКРОБАТИКА» й «ПІДСТУПНИЙ УДАР».
- Отримайте збройові навички «РОЗЗБРОЙТИ» й «ЗУХВАЛИЙ ПОСТРІЛ».

Рекгем, крадій

- Додайте +1 до характеристики на свій вибір (характеристика не може перевищувати +2).
- 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 хід:
Паркур. Коли ви мчите крізь хаотичну сцену чи бійку, виконуйте кидок на вправність. На 10+ відкладіть 3 успіхи, на 7–9 відкладіть 2 успіхи. Використовуйте відкладені успіхи, щоби безперешкодно досягти чогось у межах видимості або втекти від чогось. Ви можете втекти від ворога навіть у мить нападу. У разі провалу щось навколо вам заважає, і ви спіймані на місці, куди наближається небезпека
- Отримайте хвацькі вміння «СКРАДАТИСЯ» й «СХОВАТИСЯ».
- Отримайте збройові навички «ШВИДКИЙ ПОСТРІЛ» і «СПАНТЕЛИЧИТИ».

Ногедд, патякало

- Додайте +1 до характеристики на свій вибір (характеристика не може перевищувати +2).
- Отримайте хід:
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.
- Отримайте хід:
Поцілунок персня. Коли ви завершуєте зустріч із кимось багатим чи впливовим, повідомте ІМ, що поцупили кілька речей цієї особи, і виконайте кидок на хитрість. У разі успіху ІМ скаже вам, який цінний або цікавий предмет ви здобули. На 7–9 крадіжки не помітять, поки ви не підете — позначте лиху славу в цій фракції. У разі провалу крадіжку помітять відразу — позначте 2 лихі слави в цій фракції й утікайте або придумайте гарне виправдання.
- Отримайте хвацькі вміння «ОБЧИСТИТИ КИШЕНІ» й «ПІДРОБИТИ».
- Отримайте збройові навички «ІМПРОВІЗУВАТИ ЗБРОЮ» й «ШВИДКИЙ ПОСТРІЛ».



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 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.

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, повернути 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, невтійний результат
Підробити	Імітація, копіювання, фальшування	Залишити доказ, згаяти час, невтійний результат
Підступний удар	Убивство, заборонений прийом, підступний напад, удар у спину	Залишити доказ, опинитися в небезпеці, повернути небажану увагу
Скрадатися	Непомітно прослизнути або вибратися	Опинитися в небезпеці, поламати щось, повернути небажану увагу
Спритність рук	Підкинути, підмінити, скинути щось, подати знак	Залишити доказ, невтійний результат, повернути небажану увагу
Сховатися	Залишатися у сховку, зникнути з поля зору	Витратити ресурси, залишити доказ, згаяти час

Ошукати НІПа

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

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

Переконати НІПа

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

Розібратись у напруженій ситуації

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

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

Розтрощити щось

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

Допомогти чи завадити

Коли ви **допомагаєте або заважаєте іншому бурлаці**, позначайте 1 виснаження, щоби додати 1 до його кидка або відняти 2 від нього (після кидка). Позначте 1 виснаження знову, щоби 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.

Невтійний 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.

Поломати щось

Поломати 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 спантелічення 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 невідгідній 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 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.

Спантелічити

ОСОБЛИВИЙ ХІД

Коли ви **робите щось, щоб спантелічити ворога на малій дальності або впритул**, виконуйте кидок на вправність. У разі успіху спантелічення 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. GKRP0032



4 820242 622411

LEDERGAMES

magpie
GAMES

GEEHACH