

Райский уголок

Инструкция по эксплуатации

О времени

В жизни каждого путника есть время, когда он устаёт идти навстречу солнцу и встречать грудью каждый вызов. Даже самому распоследнему «приключенцу» надоедает зализывать раны на привале под дождем. Даже ему. Даже тебе или мне.

В такие минуты хочется вернуться, неважно куда, и чтобы тебя там ждали, даже если это шалаш с постелью из еловых ветвей. Всё равно. Говорят, когда у человека есть, куда возвращаться, ему становится легче жить на свете. Может, именно поэтому такое место и зовут домом.

На этих листках ты найдёшь правила, по которым ты сможешь найти, построить и воспользоваться всеми благами, которые предоставит тебе твой дом. Коли ты сумел построить свой дом — жди гостей. Люди придут к тебе, чтобы жить рядом с тобой, чтобы в случае чего ты им помог. Возможно, в обмен на эту надежду они смогут помочь тебе.

Для того, чтобы воспользоваться этими правилами, ты должен впустить в игру время. По большому счёту, оно уже давно принимало в ней участие, просто сейчас ты должен обратить на него чуть больше внимания. Даже когда ты вдалеке от дома, там что-то происходит.

Некоторые ходы в этих правилах отмечены как стратегические. Это значит, что на выполнение стратегического хода уйдёт гораздо больше игрового времени (возможно, до месяца), чем на выполнение обычного хода. Прикинуть в голове, что построить, вовсе не означает построить.

Если ты не уверен в том, что прошло нужное количество времени — спроси об этом у твоего Мастера Чайных Церемоний. В конце концов, кому, как не ему знать, когда и каким подать тебе твой чай.

Мой дом — моя крепость

Земля обетованная

Если ты, устав скитаться по этой земле, решил обзавестись жилищем, выбери место и брось +WIS.

На 12+ выбери три. На 7-9 выбери одно.

- Рядом есть родник;
- Почва позволит вам снять не один обильный урожай (+1 к броскам Запаса провизии)
- Зоркий глаз приметил звериные следы, здесь можно охотиться (+1 к броскам Запаса провизии);
- В лесу много больших высоких деревьев, которые вы сможете использовать для строительства (+1 к броскам План Работ и Возвести постройку)
- Это место удобно оборонять
- Оно не скрывает в себе сюрпризов.

Запас провизии (стратегический ход)

Если ты находишься в лагере, и там не хватает провизии, ты можешь организовать её сбор. Выберите того, кто будет руководить этим. Пускай он бросит +WIS.

На 10+ вы успешно собрали провизии на d4 следующих месяцев. На 7-9 вы успешно собрали провизии на d4 следующих месяцев с нежелательным последствием (выберите одно).

- вы привлекли чьё-то внимание (и вряд ли вы будете этому рады).
- вы потратили слишком много времени (Мастер Церемоний расскажет вам, что вы пропустили).
- вы собрали последние остатки провизии (теперь вам снова надо искать другой источник пищи).
- пища скрывает страшный секрет (обсудите с Мастером Церемоний, что это такое на самом деле).
- вы были слишком неосторожны в этот раз (среди вас есть пострадавшие).

На 6- вы не собрали нужного количества провизии.

В случае, если вы не собрали нужного количества провизии и у вас не осталось стратегических ходов, в следующем месяце на совершение стратегического хода действует модификатор $-(N+1)$, где N — это месяц, подряд проведённый без провизии.

План работ (стратегический ход)

Если ты находишься в лагере, то все вместе вы наверняка сумеете собрать требуемые стройматериалы и продумать, что и как вы будете строить. Выбери руководителя работ. Пускай он бросит +WIS.

На 10+ вы получите бонус +2 на последующее возведение постройки.

На 7-9 вы получаете бонус +1 на последующее возведение постройки.

На 6- работа была организована неправильно, и кто-то пострадал.

Возвести постройку (стратегический ход)

Если ты находишься в лагере и вы всем миром решили построить что-либо, выберите главного на стройке. Пускай он бросит +WIS.

На 10+ выберите два. (+1, если среди строителей есть мастер-строитель)

На 7-9 выберите один. (+1, если среди строителей есть мастер-строитель)

- Никто не пострадал;
- Постройка прослужит вам долго;
- Вы построили именно то, что хотели (сюрпризы и открытия на усмотрение Мастера Церемоний).

На 6- все ваши усилия были тщётны, и есть пострадавшие.

Пострадавшие

Если кто-то пострадал при проведении каких-нибудь работ, брось 2d6, чтобы узнать их судьбу.

На 10+ человек отделался испугом и ушибами, на 7-9 — серьёзные повреждения (Мастер Церемоний уточнит, какие именно), на 6- человек получил увечье на всю жизнь, или погиб.

Торговый караван (стратегический ход)

Жители вашего поселения решили заняться торговлей с соседями. Расскажи Мастеру Церемоний об этих смельчаках. Каждый раз, когда они отправляются в путь, брось +WIS, чтобы узнать, с чем они возвращаются.

На 7-9 выбери одно, на 10+ два:

- d4 золотых монеты;
- Немного еды, которой хватит всем (+1 к следующему броску на Запас провизии);
- Прочные доски и острые гвозди, которых всегда не хватает (+1 к следующему броску на План работ).

На 13+ они приносят с собой новости или же предмет, которые изменят всю вашу дальнейшую жизнь. Спроси у Мастера Церемоний, что это, и какую роль оно сыграет в вашей судьбе.

Воззвание к людям

В случае, когда ты пытаешься усмирить возмущенную толпу, выбери, как именно ты это сделаешь, и брось...

- +STR, если на силу ты отвечаешь силой;
- +DEX, если их прямоте ты противопоставишь ловкость рук;
- +CON, если ты стоишь, как скала, и этой буре тебя не сдвинуть;
- +INT, если ты знаешь, как им объяснить что-нибудь, или же запутать умными словами;
- +WIS, если твой опыт подсказывает тебе решение этой проблемы;
- +CHA, если тебе в этом порукой чистое сердце или чары искусства.

Расскажи Мастеру Церемоний о том, что именно ты предпринял.

На 13+ ты предстал героем из легенд и дал людям надежду.

На 10-12 толпа слушает тебя, ведь другого выбора нет...

Или есть? На 7-9 люди готовы послушать тебя, если ты выполнишь их непростую просьбу.

На 6- толпа бросается на тебя, видя в тебе причину своих бед.

Недовольные (стратегический ход)

Если воззвание помогло утихомирить людей, ты можешь поговорить с зачинщиками волнений и выяснить, что же им не нравилось. Брось +CHA, чтобы разговорить их и выявить проблему.

На 10+ они охотно вступают в диалог и объясняют, в чём был весь сыр-бор. Расскажи Мастеру Церемоний о том, чего же не хватало этим несчастным, и как ты намереваешься решить это.

На 7-9 они пытаются объяснить тебе своё видение ситуации. Мастер Церемоний пояснит тебе, что они имели в виду, и может даже дать намёк на то, с чего надо начинать работу над твоими ошибками. А может и не дать.

На 6- вы слишком разные. Вам не ужиться в одном лагере.

Черная метка

Не оправдав надежд людей, которые тебе доверились, ты стоишь перед ними, и просишь дать тебе ещё один шанс. Брось +СНА, если ты взываешь к их сердцу, или +WIS, еслиставишь их перед фактами.

Кстати, что ты им говоришь?

На 10+ выбери два. На 7-9 выбери одно.

- Они поверили тебе;
- Они согласны ещё раз положиться на тебя;
- Твоя неудача не стоила никому жизни.

На 6- ты подверг общину угрозе и тебя судят вчерашние друзья.

Внешний мир

Жизнь непредсказуема. Если ни один из этих ходов уже долгое время не появляется в игре, пусть самый смелый выберет наугад. У него (и всех вас) есть полное право разобраться с последствиями.

Беженцы

К вашему поселению подходит группа измождённых людей, ищущих приюта.

Если вы понимаете, как им нужно помочь, бросьте +INT. Если вы чувствуете, что у вас с ними один путь, бросьте +WIS. Честно расскажите МЦ, почему вы сделали такой выбор.

На 10+ ваша община пополнилась на d6 здоровых людей. Их силы и знания позволяют вам сделать 1 дополнительный стратегический ход. На 7-9 ваша община пополнилась на d4 здоровых людей (остальные слабы, больны и не могут работать). На 6- ваша община пополнилась на d4 людей, за которыми по пятам идёт беда. Будьте бдительны.

Разносчик писем

Однажды вечером к вам подбегает смешной усталый человек с большой сумкой. Это разносчик писем. Брось +INT — вдруг тебе повезёт? На 10+ у тебя 2 шанса, на 7-9 один. Используй их 1 к 1, чтобы узнать, с чем он пришел.

- Он слышал о том, что происходит в мире;
- Он знает о том, что творится вокруг;
- Он знает правду, и готов её рассказать;
- У него есть письмо для тебя лично;
- У него нет повода лгать тебе.

Искатель приключений

Однажды на пороге вашего дома оказывается бывалый путешественник, такой же искатель приключений, как и вы. Отдохнув, он предлагает расплатиться за гостеприимство одним из следующих вариантов:

- История о его приключениях, из которой вы узнаете нечто новое;
- Мелкая побрякушка стоимостью d4 монет;
- Ценная причудливая штукавина. Кто знает, что она скрывает;
- Помощь в решении проблемы, которая тебя донимает.

Если он помогает тебе в решении проблемы, брось +СНА, чтобы узнать, как именно это произошло.

На 10+ он справляется со всеми трудностями. Расскажи Мастеру Церемоний, как этот человек облегчил твою ношу. На 7-9 он добивается успеха, но с тем и навлекает на тебя последствия излишней своей прямооты. Расскажи Мастеру Церемоний, как он сумел помочь тебе, и узнай у него, что пошло не так. На 6- он гибнет, так и не сумев тебе помочь. Сейчас Мастер Церемоний объяснит тебе, к чему стоит подготовиться.

Налётчики

Эти люди привыкли брать чужое тогда, когда они захотят. Они окружили ваше поселение, и с пустыми руками отсюда не уйдут. Что вы предпримете? Бросьте...

- +STR, если предпочтете встретиться с ними лицом к лицу;
- +DEX, если решите прятаться, выжидать и бить наверняка;
- +CHA, если выберете путь переговоров.

На 10+ вы явно или скрыто, словом или делом даёте им понять, что нападать на вас не стоит. Не забудьте пояснить Мастеру Церемоний, что и как.

На 7-9 выберите одно из двух:

- И вам, и им явно дорого время. Отчего?
- Кто-то из вас не считает нужным говорить правду.

На 6- вряд ли они хотят оставлять вас в живых. Защищайтесь!

Гнев природы

Буря, нашествие саранчи, пожар... Брось +WIS, чтобы узнать, когда стало ясно, что беды не миновать.

На 10+ у вас есть достаточно времени, чтобы подготовиться. На 7-9 у вас есть день или два. Не так много, но если не терять времени зря...

На 6- вы тщётно надеялись, что глаза вас обманывают. Но от судьбы не уйдёшь, и беда уже стучится в ваш дом - в самом буквальном смысле.

Последствия беды

После того, как угроза миновала, и наступил краткий миг передышки, оглянись и брось +CON, чтобы понять, что удалось спасти.

На 10+ пострадало d6 людей, разрушено d4 зданий.

На 7-9 погибло d4 людей, пострадало d8 людей, разрушено d6 зданий, из них 1 важное для жителей.

На 6- погибло d6 людей, пострадало d12 людей, разрушено d8 зданий, из них три важных для населения.

Выбор сделать тяжело, мы все это знаем. Но если не сделаешь выбор ты, Мастер Церемоний сделает этот выбор за тебя.

Раздел для ведущего: 20 причин, которые заставят их быстро соображать.

Используя свой первый стратегический ход, игроки будут спрашивать тебя, когда им будет позволено сделать следующий. Для этого тебе стоит придумать некую систему учёта времени.

Мастер Церемоний тут ты, и тебе решать, как она будет выглядеть. Я для своих игр обозначил условный игровой месяц в две игровых встречи. Каждую вторую встречу игроки подводят итоги своих прошлых решений и планируют, что им делать в своём уютном лагере дальше. Если эти две встречи прошли весело и бодро, у них был яркий запоминающийся месяц. Если за это время они только и делали, что разговоры говорили, за этот месяц ничего серьёзного не произошло. Возможно, это и к лучшему.

Конечно, ты волен сократить это время до одной встречи, или растянуть до четырёх. Ты вообще можешь выбросить слово «месяц» из игры, заменив его чем-нибудь по своему вкусу. Тебе решать..

И ещё. Часто истории заканчиваются именно тем, что герои находят дом и живут там долго и счастливо. Как бы не так! На самом деле с появлением своего собственного дома, а то и целого поселения в жизни твоих игроков, забот только прибавляется. Если тебе надо быстро взбодрить их чем-нибудь, вот список. Выбери что-нибудь по своему вкусу и вставь в игру: фронтом, или частью уже готового фронта, фактом, историей или вымыслом. Или доверься судьбе и ткни пальцем вслепую.

- Голод
- Эпидемия
- Налёт разбойников
- Неподалёку разбили свой лагерь бандиты
- Маньяк в поселении.
- Сильный голод (каннибализм, как следствие)
- Передел собственности
- Ультиматум от безумного волшебника
- Известие о новом богатом поселении неподалёку
- Солдаты местного князька.
- Ведьма наводит порчу на жителей. Вроде бы.
- Вода прогоркла
- Отряд хорошо вооружённых наёмников
- Нашествие живых мертвецов
- Опасно участились кражи

- Близ поселения заметили дракона
- Народное недовольство
- В городе проповедует клирик другого божества
- Гоблины на улицах!
- Съестные припасы попорчены крысами. Или не только крысами.