



# THE BOY AND HIS MAGIC SWORD

Игра о тайнах и мести

By Nimbus

## ВВЕДЕНИЕ

Количество игроков: 3-5

Нам понадобятся: Кости к6, к8, к10 и к12 в количестве от трех до семи. Листочки бумаги, ручки и т.д.

Это игра о мести, тайнах и чувствах. Действие происходит в некоем мире, который создается по ходу повествования. Это может быть волшебный мир фэнтези или мрачная постапокалиптика. Мир должен вмещать в себя обязательные элементы игры и создавать нужную атмосферу для захватывающего приключения.

Сюжет игры прост — существует Противник, могущественное создание, что разрушило жизнь Хозяину. Чтобы совершить свою месть, Хозяин заключает сделку с Оружием, разумным артефактом, что в обмен на воспоминания, дает владельцу огромную силу. Теперь, когда у Хозяина есть сила, чтобы совершить возмездие, он в компании Оружия и (возможно) Спутников, начинает свое путешествие.

## Начало Игры

Прежде всего, игроки должны выбрать для себя Роли. Существует три обязательные роли — это Хозяин, Оружие и Противник (последний берет на себя роль, обычно принадлежащую Рассказчиком). Необязательные Роли — Спутники героя.

Подробности обо всех расписаны ниже.

Затем, игроки в общих чертах создают окружающий мир, Противника и его Правую Руку — ближайшего помощника и лейтенанта. Когда с этим покончено, игроки изучают главы, связанные с их ролями и делают все необходимое.

Затем, игроки переходят к главе «Структура Мести», и приключение начинается!

## Испытания

Хозяин и его Спутники во время пути будут сталкиваться с Испытаниями. Насколько успешно они его преодолели, будет зависеть от результатов броска.

Хозяин и Спутники бросают Кости Мужества, в то время как Противник бросает Кости Испытания. Если наибольшее выпавшее значение Мужества выше наибольшего значения у Испытания, то Испытание пройдено. Если же нет, то Хозяин теряет одно очко Непокосимости и может пройти Испытание снова. Спутники же, в случае неудачи, теряют очко Амбиций, но Испытание считается пройденным.

В случае ничьи, Хозяин теряет пункт Непокосимости, но проходит Испытание. Спутники проходят Испытание и не теряют Амбиции.

*Пример: Хозяин Алекс (Мужество 1к6+1к8) и его Спутник Лилия (Мужество 1к8) сталкиваются с отрядом гоблинов, посланных Противником, чтобы остановить героев. Это Испытание на 3к6. Алекс делает бросок и получает 3 и 5. Лилия бросает — 7. Результат Противника — 2, 3 и 6. Лилия успешно преодолевает Испытание, а Алекс теряет очко Непокосимости и делает бросок снова, чтобы одолеть гоблинов. На этот раз, у него — 5 и 8, а у Противника — 1, 4 и 6. Алексу удается пробиться сквозь заслоны врагов и продолжить путь.*

Как у героев, так и у Противника, есть способы воздействовать на броски тем или иным образом (см. ниже).

## Хозяин Оружия

Хозяин — юноша или девушка, ради мести заключивший сделку с древним и опасным Волшебным Оружием. Роль Хозяина обязательна для игры.

**Причина:** Одна из самых важных вещей, причина — то, что побудило Хозяина встать на путь мести. Игрок должен придумать, что за страшное деяние совершил Противник. Что заставило Хозяина отдать свою память в обмен на могущество в погоне за мезтью? Причина чрезвычайно важна, ведь это — основная мотивация Хозяина и движущая сила всей истории.

**Мужество:** Стремление идти до конца, не смотря на любые невзгоды и потери. Выражается в Костях Мужества.

**Мужество Хозяина равна 2кб.**

**Непоколебимость:** Уверенность в правильности выбранного пути и страстное желание любой ценой свершить мезть. Выражается в очках Непоколебимости.

**Изначально, Хозяин получает 4 очка Непоколебимости.**

**Важные Воспоминания:** Игрок должен придумать три Важных Воспоминания — события, что произошли в прошлом с Хозяином. Это могут быть как приятные, так и неприятные моменты, но потеря особо не скажется на личности Хозяина. Игрок пишет Важные Воспоминания на отдельных листках.

**Пример:** Важные Воспоминания Алекса — «Выпускной в Академии Рыцарей», «День, когда он заблудился в лесу» и «Каникулы на горячих источниках».

**Сила Воспоминания: к8.**

**Ценные Воспоминания:** Игрок должен придумать два Ценных Воспоминания — важных события, которые сильно повлияли на Хозяина в прошлом. Если у Хозяина есть Спутники, то они должны быть задействованы в Ценных Воспоминаниях, и даже, по согласию с игроком, могут сами придумать их. Потеря Ценных Воспоминаний в большой мере влияет на личность Хозяина.

**Пример:** Лилия, с согласия Хозяина, придумывает Ценное Воспоминание Алекса «Роман с Лилией после окончания Академии». Второе Ценное Воспоминание Алекса «Обучение в Академии Рыцарей».

**Сила Воспоминания: к10.**

**Драгоценные Воспоминания:** Это самое важное, основополагающее Воспоминание Хозяина. В нем хранится больше всего силы, но оно — ядро его личности.

**Сила Воспоминания: к12.**

**Пример:** Драгоценное Воспоминание Алекса — «Я — старший сын и наследник короля».

После того, как Хозяин расплачивается Воспоминаниями за полученную силу, он обязан отразить изменения в личности и поведении в течение следующей сцены. В противном случае, Противник получает Кость Противодействия, равную Силе Воспоминания.

Все Воспоминания доступны для ознакомления всем игрокам с самого начала игры.



## ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ

Созданное в незапамятные времена разумное оружие, которое питается воспоминаниями людей в обмен на невероятную силу. В поисках могущества, Хозяин заключил с Оружием сделку, и теперь оно всюду следует за своим носителем.

Оружие приобрело неосязаемую форму человека, оно может говорить с Хозяином и его Спутниками, но не в силах взаимодействовать с физическим миром. Лишь когда Хозяин отдает часть своих воспоминаний, Оружие воплощается в виде меча, копья или даже доспехов, и дает силу, которую страшатся и боги, и демоны.

Роль Оружия обязательна для игры.



**Искренность:** Оружие обладает личностью и эмоциями. Оно может как любить своего Хозяина, так и ненавидеть его. В любом случае, пока существует их договор, Оружие будет следовать за Хозяином, но вот с какой целью? Искренность отражает эмоциональную привязанность Оружия к носителю.

**Начальное значение Искренности равно 1.**

В конце каждого Акта, Оружие *обязано* увеличить или уменьшить значение Искренности на 1, в зависимости от того, как разворачиваются отношения с Хозяином.

**Целостность:** Мера могущества Оружия. Чем больше Воспоминаний Хозяин отдает Оружию, тем выше Целостность. Эта характеристика также иллюстрирует, насколько Воспоминания влияют на личность Оружия.

**Начальное значение Целостности 2.**

Всякий раз, когда Оружие поглощает Ценное Воспоминание, Целостность увеличивается на 1. Когда оружие поглощает Драгоценное Воспоминание, Целостность увеличивается на 2.

Когда Целостность падает до 0, то Оружие

перестает существовать.

**Цена Клятвы:** Принципиально важное Воспоминание, которое Хозяин отдал Оружию в момент заключения договора. Это тайна, которая может перевернуть мировосприятие Хозяина и всех окружающих.

Это Воспоминание придумывает игрок Оружия и хранит втайне от всех, кроме Противника. При этом, игрок не обязан делать это в начале игры — Цену Клятвы он может придумать и записать на отдельном листе в любой момент, вплоть до пятой сцены.

**Пример:** Цена Клятвы, которую заплатил Хозяин за договор с Эйфи, Волшебным Оружием: «Дезмонд, Противник, убивший родителей Алекса, на самом деле — младший брат Хозяина»,

**Воплощение:** Когда Хозяин отдает Воспоминания Оружию, оно воплощается в материальный мир в виде магического артефакта огромной силы. Это может быть меч,

копье, посох, перчатки или доспех — по желанию Оружия, Воплощение может меняться, но чем ценнее Воспоминание, тем оно могущественнее и явнее.

Во время Испытания, Оружие дает Хозяину дополнительные Кости Мужества, соответствующие Силе Воспоминания (количество равно значению Целостности Оружия). Эти Кости сохраняются, пока Испытание не будет успешно пройдено.

С согласия Хозяина и Оружия, Спутники получают по одной Кости (они не вычитаются из общего количества).

*Пример:* Алекс сражается с чудовищным демоном Противника. Он понимает, что без помощи Оружия ему не одолеть тварь. Он расстается с Ценным Воспоминанием, и призрачная девочка Эйфи превращается в огромный двуручный меч, источающий зловещее сияние.

Целостность Эйфи становится 3 (это Ценное Воспоминание), и Алекс получает дополнительно 3к10 к своему Броску Мужества.

Кроме того, Алекс и Эйфи дают Лилии 1к10, чтобы той было легче преодолеть Испытание.

**Искренние Чувства:** Это жест величайшего самопожертвования, на которое только способно Волшебное Оружие. Оно раскрывает Хозяину Цену Клятвы, и сила их чувств связывает Оружие и его носителя навсегда.

Искренние Чувства можно раскрыть только в Пятом Акте!

Оружие и Хозяин становятся единым целым, и могущество живого артефакта наполняет кровь и душу человека. Личность Оружия исчезает, а все Воспоминания возвращаются к Хозяину.

*Волшебное Оружие может выразить Искренние Чувства, только если его значение Искренности 3 и выше!*

После Искренних Чувств Волшебное Оружие перестает существовать, Непокколебимость Хозяина увеличивается на значение Целостности, а Мужество увеличивается на 2к12.

**Природа Памяти:** Существует несколько важных моментов касательно Воспоминаний и Оружия. Они помогут создать интересные связи и отразить природу Волшебного Оружия.

**Облик:** После заключения контракта, Волшебное Оружие приобретает неосязаемый человеческий облик и повсюду следует за Хозяином. Обычно, обличье связано с Воспоминаниями, которыми Хозяин расплатился за могущество.

**Изменение:** Поглощенные Воспоминания отражаются на личности Оружия точно так же, как они влияют на личность Хозяина. По сути дела, чем больше Воспоминаний получит Оружие, тем более оно будет походить на Хозяина до заключения договора.

После того, как Оружие поглотило Воспоминание, оно *обязано* отразить перемены в своем поведении и личности в следующем Акте! Если это не будет сделано, то Противник получает Кость Противодействия, равную Силе Воспоминания.



*Отражение:* Древняя и опасная природа Волшебного Оружия такова, что оно может фактически «стать» своим владельцем, в то время как бывший Хозяин сам превратится в заклятое магическое оружие. Возможно, этот цикл перевоплощений длится уже много веков.

Для того, чтобы свершилось Отражение, Оружие должно обладать Целостностью 4 и выше. Если Целостность выше Непокосимости Хозяина на 2 и больше, то Отражение происходит автоматически.

В другом случае Хозяин проходит Испытание, и при этом Кости Испытания равны Целостности Оружия, а количество граней зависит от Силы самого «ценного» Воспоминания в распоряжении Оружия.

Во время Испытания Отражения, из количества Костей Отражения вычитается значение Искренности (то есть, количество может и увеличиться за счет отрицательной Искренности).

Если Оружие проиграло, то оно признает твердость характера Хозяина и более не пытается поглотить его.

*Пример:* Алекс обращался с Эйфи как с простым инструментом, и значение Искренности равно 1. Целостность Эйфи 4, как и Непокосимость Алекса. Эйфи решает стать Отражением своего Хозяина. В распоряжении Эйфи есть только Ценные Воспоминания, так что она бросает 4к10 против 2к6 Алекса. Искренность 1 уменьшает бросок Эйфи до 3к10 — у нее все еще есть все шансы превратиться в своего Хозяина, оставив от него только оболочку нового «живого оружия»...

## СПУТНИКИ

Люди, которые делят с Хозяином и его Оружием тяготы пути, помогают ему свершить месть и используют ради достижения собственных целей. Каждый из Спутников обладает собственными мотивами и тайнами. Нередко самые близкие ранят больше всего...

Спутники — необязательные роли для игры. Он может быть один или два. Если Спутник один, то он может выбрать, кем является — Искупителем или Разжигателем.

У Искупителя и Разжигателя есть несколько схожих черт.

**Аксиома Спутника:** Без Хозяина и его Волшебного Оружия победить Противника невозможно. Аксиома действует до начала Пятого Акта.



**Узы с Хозяином:**

Игрок Спутника должен решить, что связывает Спутника с Хозяином. Кем он ему приходится? Почему он следует за ним? Почему помогает и рискует жизнью? Узы с Хозяином нередко опираются на *Ценное Воспоминание* Хозяина, которое придумывается совместно с игроком Спутника.

*Пример:* Лилия, Спутница Алекса,

является его бывшей возлюбленной.

**Варианты:** Брат по оружию; родич; наставник; возлюбленный; обязанный жизнью и все, что будет смотреться уместно.

**Связь с Противником:** Это важный момент, который отражает причины поступков Спутника не меньше, чем узы с Хозяином. Игрок Спутника должен решить, что связывает его персонажа с Противником. Движет ли Спутником жажда мести? Быть может, он некогда служил Противнику? Или есть еще более глубокая и пугающая связь?

Связь с Противником является тайной для остальных игроков, кроме самого Противника.

*Пример:* Лилия, Спутница Алекса, была в плену у Дезмонда долгое время.

**Варианты:** Раньше служил Противнику; родич Противника; любовник Противника; наставник Противника и все, что будет смотреться уместно.

**Тайна:** Это факт, скрываемый Спутником от всех, даже от Хозяина. Игрок должен придумать такую подробность, которая сможет изменить восприятие Спутника кардинально, если вскроется. Тайна может быть связана с Противником и нередко соотносится с Амбицией Спутника.

Игрок Спутника обязан поделиться Тайной с Противником и, по желанию, может поделиться ею с другим Спутником или Оружием.

*Пример:* Лилия скрывает тот факт, что у нее и Противника есть ребенок.

*Варианты:* Спутник на самом деле — Противник; Спутник на самом деле — Правая Рука; Спутник на самом деле — бывший Хозяин Оружия; Спутник на самом деле — бывшее Оружие и т.д.

**Мужество:** Спутники подвергаются Испытаниям, как и Хозяин. Чтобы преодолеть тяготы и трудности, они проявляют Мужество. По сути, этот атрибут идентичен подобному у Хозяина.

#### **Начальная Мужество Спутников 1к6+1к8.**

Мужество Спутника растет с его Амбициями. За каждые два очка Амбиций, Мужество Спутника увеличивается на 1к8 или одна кость увеличивается на шаг (к8 в к10 и т.д.) на выбор Спутника.

**Амбиции:** У Спутников свой резон следовать за Хозяином, и их цели могут быть совсем иными, и даже опасными для Хозяина. Амбиции выражают их стремления, и чем выше значение Амбиции, тем ближе Спутник к исполнению собственного замысла.

Игрок Спутника втайне от других игроков (кроме Противника) выбирает одну из Амбиций, и следует ей до конца игры. Спутник не обязан раскрывать свою Амбицию до Разоблачения. Амбиции нередко связаны с Тайной Спутника.

#### **Начальное значение Амбиций 2.**



*Занять место Противника.* Противник обладает могуществом и властью, и Спутник желает заполучить их.

*Уничтожить Противника собственноручно.* Спутник может жаждать мести не меньше Хозяина. И не успокоится, пока не повергнет Противника своими руками, пусть даже придется «украсть» месть у Хозяина.

*Погубить Хозяина.* Друг нередко может обернуться врагом. И Спутник путешествует с Хозяином лишь для того, чтобы мучить его и привести к смерти..

*Уничтожить Оружие.* Спутник может понимать всю опасность Оружия, и его желанием может быть гибель живого артефакта.

*Завладеть Оружием.* Как ни высока цена, могущество Волшебного Оружия слишком



соблазнительно. Спутник с этой Амбицией ждет удачного момента, чтобы заполучить Волшебное Оружие.

*Помочь Хозяину в его мести.* Спутник с этой Амбицией — самый честный. Он делает то, что делает — помогает Хозяину совершить его мечь.

*Помирить Хозяина и Противника.* Амбиция, подходящая для Искупителя. Спутник считает вражду бессмысленной, и намерен примирить Хозяина и его Противника.

*Погибнуть от рук Хозяина.* На самом деле, цель Спутника — найти свой конец от рук Хозяина. Причиной этой Амбиции может стать вина Спутника перед Хозяином.

**Продвижение:** По мере того, как приближается решающее сражение с Противником, Спутник воплощает в жизнь свои замыслы. В конце каждого Акта он получает одно очко Амбиций.

**Поддержка:** Спутники могут помогать Хозяину проходить Испытание. Потратив очко Амбиций, они могут увеличить Бросок Мужества Хозяина на к8. Кроме того, Спутник может «отдать» сколько угодно Костей из своего запаса Мужества на любой бросок совершенно бесплатно. Хозяин вправе не принимать Поддержку!

**Ставка:** Спутник может поставить на кон свои Амбиции для того, чтобы помочь Хозяину или себе пройти Испытание. В этом случае, он добавляет к броску к10. Если на этой Кости выпало больше, чем на Костях Испытания, то Спутник получает пункт Амбиций. Если нет, то Спутник теряет его.

Хозяин не вправе отказываться от Ставки!

*Пример:* Лилия и Алекс путешествуют по лабиринту, наполненному ловушками. Кости Испытания — 2к8+к10. Лилия решает поставить на кон свои Амбиции, чтобы помочь Алексу. Мужество Алекса — 2к6, и он добавляет к10 к броску. Его результат 2, 5 и 4 (на добавочной кости). Результат Испытания — 3, 3 и 4. Хотя Алекс и преодолевает Испытание 4 не больше 4, так что Лилия теряет свою Ставку.

**Вдохновение:** После разговора о важности деяний Хозяина и ценности мести (в ту или иную сторону), Спутник может потратить пункт Амбиций, чтобы дать Хозяину пункт Непокосимости.

Хозяин вправе отказаться от Вдохновения! Оружие может уменьшить Искренность на 1 и отменить действие Вдохновения, но только один раз за игру.

**Общее Прошлое:** Хозяина и Спутников связывает общее прошлое, и Спутники редко стремятся утратить эти драгоценные узы. Когда Хозяин забывает о прочной связи между ним и Спутником, планы последнего находятся под угрозой.

*Всякий раз, когда Оружие поглощает Ценное Воспоминание, связанное со Спутником, последний теряет один пункт Амбиций.*

Раз в два Акта, Спутник может попытаться вернуть любые Воспоминания, обращаясь к Хозяину, его чувствам, сердцу и душе. Оружие может добровольно вернуть Воспоминание, и тогда Спутник получает один пункт Амбиций, Оружие теряет пункты Целостности (1 в случае Важных, 2 в случае Ценных и 3 в случае Драгоценных Воспоминаний), а Хозяин получает +1к6 к Мужеству (или, на свой выбор, увеличивает Кость Мужества на одну «ступень» — с к6 на к8 и т.д.).

Это может уничтожить Оружие!

Если же Оружие сопротивляется, то Сила Воспоминания становится его Костью Испытания, и Спутник бросает против него свою Мужество. Хозяин может добавить 1к8 к броску Спутника или удвоить число костей Оружия на свой выбор.

В случае пройденного Испытания, все происходит как в случае «добровольной жертвы». Если же Спутник не прошел Испытание, то он теряет одно очко Амбиций.

**Проницательность:** Спутник может помочь Хозяину (и себе) советом, мудростью и опытом, чтобы удачнее противостоять опасностям. Перед Испытанием, Спутник может потратить пункт Амбиций, чтобы все могли посмотреть результат броска Испытания, прежде чем принимать какие-либо решения относительно своих действий.

**Разоблачение:** В начале Пятого Акта происходит Разоблачение, когда Спутник срывает маску и обнажает перед Хозяином свою Тайну. Он обязан сделать это до встречи с Противником!

Хозяин может пойти ему навстречу и воплотить его



Амбиции по собственной воле. Или же Спутник может навязать свои Амбиции силой. Для каждой из Амбиций есть определенные условия воплощения.

**Занять место Противника.** Это единственная Амбиция, которая не раскрывается в Разоблачении. Вместо нее Спутник может назвать любую другую Амбицию. После победы над Противником, Спутник раскрывает карты. Если значение Амбиций выше, чем Непокколебимость героя, то происходит Испытание Мужества. Если результат Спутника выше, то он побеждает Хозяина и занимает трон Противника.

**Уничтожить Противника собственноручно.** Если значение Амбиций выше, чем Непокколебимость героя, то происходит Испытание Мужества. Если результат Спутника выше, то он оставляет Хозяина позади и идет на поединок с Противником. Происходит Испытание, в ходе которого Спутник бросает количество к10, равное своему значению Амбиций. Если его результат лучше, чем Противника, то он одерживает победу.

**Погубить Хозяина.** Если значение Амбиций выше, чем Непокколебимость Хозяина на 2 и больше, то Хозяин гибнет автоматически. В противном случае, происходит Испытание Мужества. Оружие может дать 1к10 любой стороне на выбор.

**Уничтожить Оружие.** Если значение Амбиций выше, чем Целостность Оружия на 2 и больше, то Оружие гибнет автоматически. В противном случае, происходит Испытание, где Оружие получает столько костей, сколько его Целостность, а сама Кость равна «силе» самого ценного поглощенного Воспоминания. Хозяин может дать 1к12 любой стороне на выбор.

**Завладеть Оружием.** Если значение Амбиций выше, чем Искренность Оружия на 2 и больше, то Оружие переходит под власть Спутника автоматически. В противном случае, происходит Испытание, где Оружие получает столько костей, сколько его Искренность, а сама Кость равна «силе» самого ценного поглощенного Воспоминания. Хозяин может дать 1к12 любой стороне на выбор.

**Помочь Хозяину в его мести.** Ничего не меняется. Амбиции Спутника воплотятся после поражения Противника. В схватке с Противником Хозяин получает Помощь Разжигателя\Искупителя (см. ниже).

*Помирить Хозяина и Противника.* Если значение Амбиций выше, чем Непоколебимость героя, то происходит Испытание Мужества. Если результат Спутника выше, то он примиряет Хозяина и Противника.

*Погибнуть от рук Хозяина.* Если значение Амбиций выше, чем Непоколебимость героя, то это происходит автоматически. Если нет, то происходит Испытание Мужества. Если результат Спутника выше, то Хозяин теряет пункт Непоколебимости. В противном случае, Спутник теряет пункт Амбиций. Если Амбиции Спутника падают до нуля, то он принимает поражение.

**Трехсторонний Конфликт:** Если два Спутника Хозяина хотят достичь своих Амбиций одновременно, то происходит «трехстороннее» Испытание, и побеждает Спутник с лучшим результатом (если один из Спутников не откажется от Амбиций по собственной воле). Если их Испытания разные (например, Завладеть Оружием и Погубить Хозяина), то сначала происходит Испытание Мужества между ними.

### **ИСКУПИТЕЛЬ**

Архетип Спутника, который следует за Хозяином в надежде отвратить его от разрушительной мести или спасти его душу от поглощения Оружием.

Раз в Акт Искупитель *обязан* обозначить свою позицию относительно вражды Хозяина с Противником. Если он этого не делает, то теряет пункт Амбиций.

**Преимущество Искупителя:** Один раз за игру, Спутник может использовать Вдохновение бесплатно.

**Помощь Искупителя:** В момент Разоблачения, Искупитель может отказаться от своей Амбиции, чтобы дать 2к10 на бросок любой стороне.

**Речи Искупителя:** Раз в Сцену, Хозяин может пожертвовать Непоколебимостью, чтобы дать Искупителю пункт Амбиций, прислушавшись к его словам о бессмысленной мести.

### **РАЗЖИГАТЕЛЬ**

Разжигатель всеми силами поддерживает в Хозяине пламя мести. Гибель Противника в его интересах, по крайней мере, так кажется на первый взгляд.

Раз в сцену Разжигатель *обязан* обозначить свою позицию относительно вражды Хозяина с Противником. Если он этого не делает, то теряет пункт Амбиций.

**Преимущество Разжигателя:** Один раз за игру, Спутник может использовать Проницательность бесплатно.

**Помощь Разжигателя:** В момент Разоблачения, может отказаться от своих Амбиций, чтобы дать 1к12 на бросок любой стороне.

**Речи Разжигателя:** Раз в Сцену, Хозяин может пожертвовать Непоколебимостью, чтобы дать Разжигателю пункт Амбиций, прислушавшись к его словам о справедливом возмездии и своих потерях.

## ПРОТИВНИК

Могущественное создание, которое разрушило множество жизней, главный враг всей истории, тот, кто вынудил Хозяина отдать свою память Волшебному Оружию в обмен на силу, чтобы одолеть его.

Эта роль обязательна для игры.

Игрок Противника берет на себя основную роль Рассказчика, он «подхватывает» зачины других игроков и создает опасный и насыщенный мир, а также невероятные приключения для Хозяина, Оружия и его Спутников.

**Природа Противника:** Противник ознакомлен со всеми Тайнами и Воспоминаниями других игроков — кроме Цены Клятвы. Свою истинную природу он придумывает, основываясь на выкладках и идеях других игроков. Его голос носит совещательный характер, но не решающий.

**Противодействие:** Чтобы создавать опасные Испытания и остановить Хозяина и Спутников, Противник использует Кости Противодействия. Они отражают влияние Хозяина на мир и его усилия, направленные на то, чтобы задержать Хозяина или свести его в могилу.

**Начальное значение Противодействия** — 2к8, +1к10 за каждого Спутника.

В любой момент Сцены, Противник может тратить очки Противодействия на различные эффекты.

**Тени Сгущаются:** Противник может потратить Кость, чтобы увеличить другую Кость Противодействия на один шаг (к8 в к10 и т.д.).



**Остановите Их!:**

Противник может прибавить Кость к Костям Испытания, даже после броска.

**Это Еще Не Конец!:**

Противник может потратить как минимум к10, чтобы вынудить Хозяина и Спутников пройти Испытание еще раз.

**Раздор:** Противник может потратить Кость, чтобы попытаться уменьшить Искренность Оружия на 1. Если Хозяин активно противодействует этому, то проходит Испытание потраченной

Кости (Костей) против Мужества Хозяина. В случае успеха, Оружие теряет Искренность. Можно использовать только один Раздор за Акт.

**Соблазн:** Потратив Кость, Противник может увеличить уровень Амбиций одного из Спутников на один. Соблазн можно использовать только раз за Акт.

**Запрет:** Противник может потратить как минимум к10, чтобы сделать Испытание опасным для Оружия. В случае, если Хозяин не прошел Испытание, Оружие теряет один пункт Целостности.

**Рост Противодействия:** Каждое успешно пройденное Хозяином Испытание дает Противнику 1к8 Противодействия.

## ПРАВАЯ РУКА

Ближайший соратник Противника, его самый доверенный помощник и — возможно — самый опасный враг. Правая Рука может стать как союзником, так и врагом Хозяина и его Спутников.

Правая Рука изначально не является игроком. Его действиями управляет Противник.

**Амбиции:** Лояльность Правой Руки выбирается Противником в начале игры, но хранится втайне от остальных игроков. В процессе путешествия, Хозяин и Спутники могут получать помощь от Правой Руки, тем самым продвигая его планы.

### Начальное значение Амбиций Правой Руки 1.

Противник выбирает, верен ли Правая Рука или жаждет занять его место, и делает это в самом начале игры.

Все влияния Правой Руки действуют один раз за Акт.

**Взаимовыгодное Сотрудничество:** Каждый Спутник может увеличить свое значение Амбиций на 1. Амбиции Правой Руки также растут на 1. Это воздействие отражается в игровой реальности флэшбеком встречи Спутника и Правой Руки.

**Неожиданная Помощь:** Во время Испытания, можно увеличить Амбиции Правой Руки на 1 и убрать самое большое выпавшее значение на Костях Испытания.

**Ненадежные Дары:** Хозяин или Спутник могут прибавить 2 очка Амбиций Правой Руке, чтобы увеличить свое Мужество на 1к8.

**Раскрытие Планов:** Получив пункт Амбиций, Правая Рука отменяет эффект только что использованной Кости Противодействия. Раскрытие Планов может использовать и Герой, и Спутники, и даже Оружие по разу за Акт.

**Все во Благо:** За каждое очко Амбиций, кратное трем, Противник получает 1к10 Костей Противодействия.

**Верная Рука:** Если Правая Рука оказывается верен Противнику, то после Разоблачения, Хозяин и Спутники должны сначала одолеть его, прежде чем встретиться с Противником.

Спутник может пожертвовать собой, чтобы победить Верную Руку без бросков!

В противном случае, Верная Рука это Испытание, где число к10 равно его значению Амбиций.

**Предательская Рука:** Если Правая Рука желает занять место Противника, то после Разоблачения, он нанесет удар. Правая Рука проходит Испытание, бросая число к10, равное его Амбициям, против Костей Испытания Противника. В случае успеха, он побеждает Противника и занимает его место. Если герои захотят повергнуть его, то это будет Испытание, где число к12 равняется Амбициям Правой Руки.

Если Правая Рука не побеждает Противника, то все его Кости Амбиций становятся к8 в копилке Костей Противодействия.



## СТРУКТУРА МЕСТА

Путешествие Хозяина и его Спутников к логову Противника состоит из пяти Акт. Начальные условия каждой из них создаются одним из героев, но в целом, роль Рассказчика берет на себя Противник.



### *Акт Первый. Поиски.*

*Зачинщик:* Акт создает Противник.

В этой сцене, Хозяин и его Спутники, после долгих и безуспешных поисков, нападают на след логова Противника.

Поиски задают тон всей истории, вводят героев в игру и позволяют им узнать друг друга «в деле». Также, Поиски дают важные зацепки для дальнейшего развития сюжета, это фундамент, на котором будет строиться история.

Этот Акт состоит из двух частей — Зачина и Испытания

В *Зачине* мы видим Хозяина, его Оружие и Спутников, если таковые имеются. В *Зачине* Хозяин *обязан* озвучить свою *Причину*. Оружие *обязано* обозначить свое изначальное отношение к Хозяину. Спутник *обязан* показать свою функцию — Искупителя или Разжигателя.

В *Испытании* герои сталкиваются с трудностями, мешающими им напасть на след Противника. Это может быть погоня и захват подручного злодея. Или спуск в подземелье, чтобы найти ключ к тайному проходу. Или напряженные переговоры с торговцами информацией. В любом случае...

**Испытание: 3к6.**

Когда герои находят зацепку, что приведет их к логову Противника, этот Акт подходит к концу.

## *Акт Второй. Путешествие.*

*Зачинщик:* Акт создает Хозяин.

В этом Акте герои идут вслед за полученной подсказкой, путешествуя по миру в поисках убежища Противника.

Путешествие иллюстрирует мир вокруг героев, показывает его особенности и опасности. Кроме того, в Путешествии герои впервые сталкиваются с активным сопротивлением Противника.

Зачинщик *обязан* ввести в повествование хотя бы один элемент из Поисков, помимо самой зацепки — некую особенность мира, странную расу, технологию, даже луну необычной формы.

Акт состоит из четырех частей — Первое Испытание, Перерыв, Посланники и Интерлюдия.

*Первое Испытание* это препятствие, созданное самим миром. Бурная река, разбойники, опасные скалы или враждебное племя — словом, за этим Испытанием не стоит Противник, по крайней мере, напрямую.

**Испытание: 2к6+1к8**

Во время *Перерыва*, герои находятся в неопасной обстановке — отдыхают на привале, плывут на корабле или сидят в трактире, и общаются друг с другом, строя планы и выясняя отношения.

*Посланники* — агенты Противника, посланные, чтобы остановить Хозяина. Это могут быть как наемники или монстры, так и природные явления вроде сверхъестественной бури. Посланники это Испытание, которое должны преодолеть герои, чтобы пойти дальше.

**Испытание: 2к8+к10**

*Интерлюдия* это сцена, стоящая в стороне от основного действия. Выбирается создатель Интерлюдии, который кратко описывает ее. Это может быть воспоминание — например, детально раскрытая Причина Хозяина, или же это может быть история о предыдущем Хозяине Оружия, или о том, что сейчас делает Противник.

В поощрение за хорошую Интерлудию, Противник может «сжечь» одну Кость Противодействия.

Акт заканчивается с финалом Интерлюдии.

### *Акт Третий. Препграда.*

*Зачинщик:* Акт создает Спутник. Если его нет, то Оружие.

В этом Акте герои впервые сталкиваются с Правой Рукой, которого отрядил Противник, чтобы остановить их. Акт знакомит с Правой Рукой, иллюстрирует его амбиции и позволяет героям раскрыться в полной мере.

Зачинщик *обязан* ввести в повествование хотя бы один элемент из Путешествия.

Акт состоит из трех частей — Столкновения, Перерыва и Интерлюдии.

*Столкновение* это непосредственно стычка с Правой Рукой. Это Испытание, которое должны преодолеть герои, чтобы добраться до логова Противника.

**Испытание:** 2к10+количество к8, равное Амбициям Правой Руки.



*Что, если Правая Рука — один из игроков?* В этом случае, противником героев становится «фальшивая» Правая Рука. Или же игрок может заявить, что его Спутник в данный момент исчез. Лучше всего, если этот Акт создает Спутник, который и является Правой рукой.

*Перерыв* и *Интерлюдия* аналогичны этим этапам в Путешествии, но создателем Интерлюдии является другой игрок.



### ***Акт Четвертый. Погоня.***

*Зачинщик:* Акт создает Спутник. Если его нет, то Хозяин.

В этом Акте герои активно преследуют свою цель. Это может быть или погоня за Правой Рукой, чтобы вызнать у него местоположение логова, или гонка со временем или даже преследование самого Противника. Погоня подготавливает героев к финальному столкновению.

*Зачинщик обязан* ввести в повествование хотя бы один элемент из Преграды.

*Погоня* состоит из трех частей — Преследование, Интерлюдия и Последний Шаг.

В процессе Преследования герои проходят Испытание, чтобы нагнать свою цель. Особенность этого Испытания в том, что в случае неудачи, Хозяин теряет не один, а два пункта Непокосимости.

**Испытание: 1к12+2к10**

*Интерлюдия* аналогична предыдущим этапам.

В ходе Последнего Шага, герои стоят на пороге логова Противника и готовятся к решающей битве. Они расставляют все точки над *i*, прежде чем столкнуться со своей немезидой.

### *Акт Пятый. Поединок.*

*Зачинщик:* Акт создает Оружие.

Финальное столкновение с Противником и конец истории. В этом Акте срываются все маски, раскрываются все тайны, и месть Хозяина свершается — или нет?

Зачинщик *обязан* ввести в повествование хотя бы один элемент из Погони.

Акт состоит из нескольких частей — Акта Искренности, Разоблачения, Противостояния и Развязки.

В ходе *Акта Искренности*, Оружие раскрывает Хозяину Цену Клятвы. Это может привести к их слиянию, но отнюдь не обязательно. Это действие может происходить в любой момент последнего Акта, даже когда идет сражение с Противником.

*Разоблачение* — момент, когда Спутник раскрывает карты и пытается воплотить в жизнь свои Амбиции. Разоблачения почти всегда происходят до Противостояния. Подробнее о них написано в главе «Спутники».

Также, в Поединке решается судьба Правой Руки. Подробнее об Амбициях Правой Руки написано в его главе.

После Разоблачения происходит *Противостояние*. Это финальная конфронтация с Противником, момент величайшего накала страстей, кульминация всего пути. Это последнее Испытание, которое должен преодолеть Хозяин.

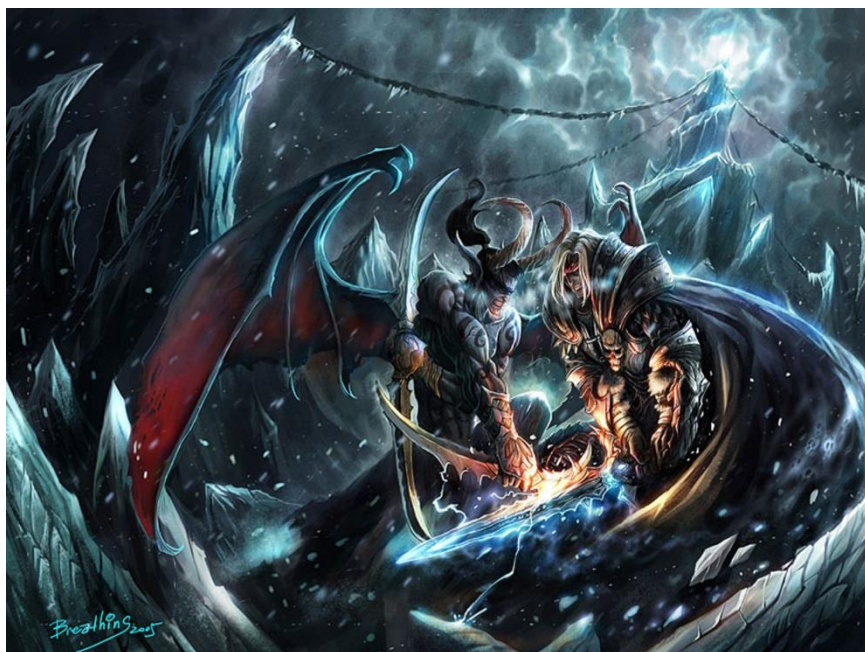
В случае ничьи, Хозяин не проходит Испытание, но и не теряет Непокосимости — Противостояние продолжается.

**Испытание: 2к12.** Кроме того, Хозяин обязан потратить все оставшиеся Кости Противодействия на этот бросок.

После поражения Хозяина, происходит *Развязка*. Это итог всего приключения, в ходе которого каждый из игроков описывает дальнейшую судьбу своего героя, если ему повезло выжить. Развязка ставит окончательную точку в судьбе героев и в сюжете игры.

*Что, если Спутник оказывается Правой Рукой?* В этом случае, он вправе выбрать, какое значение Амбиций использовать — свое или Правой Руки.

*Что, если Спутник оказывается Противником?* Его Амбиции превращаются в Кости Противодействия к8, и он вправе выбрать, использовать ли их или оставшиеся Кости Противника.



## Когда еще заканчивается игра?

Когда выполняется хотя бы одно условие, происходит Развязка, и история завершается.

- Когда Хозяин погибает или отказывается от мести (его Непоколебимость становится 0).
- Когда происходит Отражение.
- Когда воплощаются Амбиции одного из Спутников.
- Когда гибнет Оружие.

# ПРОТИВНИК

**Имя:** \_\_\_\_\_

+1к8 за каждое пройденное Испытание

**Противодействие** \_\_\_\_\_

2к8+(1к10 за каждого Спутника) - Стартовое

## ***Тени Сгущаются***

Потрать Кость, чтобы увеличить другую Кость Противодействия на один шаг (к8 в к10 и т.д).

## ***Остановите Их!***

Прибавь Кость к Костям Испытания, даже после броска.

## ***Это Еще Не Конец!***

Потрать минимум к10, чтобы вынудить Хозяина и Спутников пройти Испытание еще раз. Это не даст тебе Костей Противодействия.

## ***Раздор***

Потрать Кость, чтобы попытаться уменьшить Искренность Оружия на 1. Если Хозяин активно противодействует этому, то проходит Испытание потраченной Кости (Костей) против Мужества Хозяина. В случае успеха, Оружие теряет Искренность. Можно использовать только один Раздор за Акт.

## ***Соблазн***

Потрать Кость и увеличь уровень Амбиций одного из Спутников на один. Соблазн можно использовать только раз за Акт.

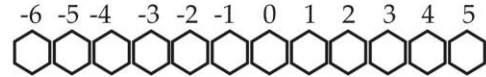
## ***Запрет***

Противник может потратить как минимум к10, чтобы сделать Испытание опасным для Оружия. В случае, если Хозяин не прошел Испытание, Оружие теряет один пункт Целостности.

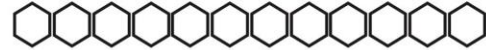
# ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ

Имя: \_\_\_\_\_

**Искренность**  
1 - Стартовое



**Целостность**  
2 - Стартовая



Цена Клятвы: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Воплощение:** За Воспоминание, дает [Целостность]к[Сила] на Испытание.

**Искренние Чувства:** В Пятом Акте, если Искренность 3 и выше, то Оружие может слиться с Хозяином, вернуть ему Воспоминания и дать 2к12 Мужества. Само Оружие прекращает существование.

**Отражение:** Если Целостность 4 и выше, то Оружие может поглотить личность Хозяина. Целостность > Непоколебимость+1, то Отражение происходит автоматически. В противном случае, Испытание Мужества против [Целостность-Искренность]к[Сила]. В случае поражения Хозяина, происходит Отражение. Если нет, то Оружие остается служить Хозяину.

### Важное Воспоминание

---

---

---

---

---

---

---

**+**  
0 Целостности **Сила Воспоминания: 1к8** 1 Целостность **-**

### Важное Воспоминание

---

---

---

---

---

---

---

**+**  
0 Целостности **Сила Воспоминания: 1к8** 1 Целостность **-**

### Важное Воспоминание

---

---

---

---

---

---

---

**+**  
0 Целостности **Сила Воспоминания: 1к8** 1 Целостность **-**

### Ценное Воспоминание

---

---

---

---

---

---

---

**+**  
1 Целостность **Сила Воспоминания: 1к10** 2 Целостность **-**

### Ценное Воспоминание

---

---

---

---

---

---

---

**+**  
1 Целостность **Сила Воспоминания: 1к10** 2 Целостность **-**

### Драгоценное Воспоминание

---

---

---

---

---

---

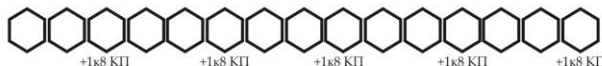
---

**+**  
2 Целостность **Сила Воспоминания: 1к12** 3 Целостность **-**

# ПРАВАЯ РУКА

Имя: \_\_\_\_\_

**Амбиции**  
*1 - Стартовые*



Помощь Правой Руки используется один раз за Акт.

## ***Взаимовыгодное Сотрудничество (+1 пункт Амбиций)***

Спутник получает 1 пункт Амбиций. Может быть использован каждым Спутником.

## ***Неожиданная Помощь (+1 пункт Амбиций)***

Убрать Кость Испытания с самым высоким значением.

## ***Ненадежные Дары (2 пункта Амбиций)***

Увеличить свое Мужество на 1к8.

## ***Раскрытие Планов (1 пункт Амбиций)***

Отменить эффект только что сыгранной Кости Противодействия. Каждый игрок может использовать один раз за Акт.

## ***Верная Рука***

Спутник может пожертвовать собой, чтобы победить Верную Руку без бросков! В противном случае, Верная Рука это Испытание, [Амбиций]к10.

## ***Предательская Рука***

Правая Рука проходит Испытание, бросая [Амбиции]к10, против Костей Испытания Противника. В случае успеха, он побеждает Противника и занимает его место. Если герои захотят повергнуть его, то это будет Испытание, [Амбиции]к12.

# СПУТНИК

Имя: \_\_\_\_\_  Разжигатель  Искушитель

Узы с Хозяином Оружия: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Связи с Противником: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Тайна: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

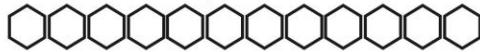
## Мужество

1к6+1к8 - Стартовое

+1 в конце каждого Акта

### Амбиции

2 - Стартовые



#### Занять место Противника.

После поражения Противника, Амбиции > Непоколебимость, то Испытание Мужества.

#### Уничтожить Противника собственноручно.

Если Амбиции > Непоколебимость, то Испытание Мужества. Если победила, то Испытание с Противником, где Спутник кидает [Амбиции]к10.

#### Погубить Хозяина.

Если Амбиции > Непоколебимость+1, то автоматически. Иначе, Испытание Мужества. Оружие дает 1к10, кому пожелает.

#### Уничтожить Оружие.

Если Амбиции > Целостность+1, то автоматически. Иначе, Испытание против [Целостность]к[Сила]. Хозяин дает 1к12, кому пожелает.

#### Завладеть Оружием.

Если Амбиции > Искренность+1, то автоматически. Иначе, Испытание против [Искренность]к[Сила]. Хозяин дает 1к12, кому пожелает.

#### Помочь Хозяину в его мести.

Ничего не меняется. Хозяин получает Помощь Искушителя\Поджигателя.

#### Помирить Хозяина и Противника.

Если Амбиции > Непоколебимость, то Испытание Мужества.

#### Погибнуть от рук Хозяина.

Если Амбиции > Непоколебимость, то автоматически. Иначе, Испытание Мужества. Пронравший теряет пункт Амбиций\Целостности.

### Помощь Разжигателя

+1к12 Хозяину, если откажешься от Амбиций.

### Поддержка

-1 пункт Амбиций, +1к8 Мужество Хозяину на Испытание. Можно отдавать свои Кости Мужества бесплатно. Хозяин может отказаться.

### Вдохновение

-1 пункт Амбиций, +1 пункт Непоколебимости. Оружие может потратить 1 Искренность, чтобы отменить Вдохновение. Хозяин может отказаться.

Один раз бесплатно для Искушителя.

### Проницательность

-1 пункт Амбиций, можно увидеть результат Броска Испытания, до решений по действиям.

Один раз бесплатно для Разжигателя.

### Общая Память

Раз в два Акта можно попытаться вернуть Воспоминания. Если Оружие соглашается, то +1 пункт Амбиций, -Целостность и +1к6 Мужества Хозяину. Если нет, то Испытание 1к[Сила] против Мужества. В случае неудачи, теряешь 1 пункт Амбиций. Хозяин может дать 1к8 или удвоить кости Оружия.

### Ставка

Во время Испытания, прибавь 1к10 к Мужеству Хозяина или своему. Если результат на Кости больше, чем на Костях Испытания, то получаешь пункт Амбиций. Если нет, теряешь пункт Амбиций.

### Помощь Искушителя

+2к10 Хозяину, если откажешься от Амбиций.



# СПУТНИК

Имя: \_\_\_\_\_  Разжигатель  Искушитель

Узы с Хозяином Оружия: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Связи с Противником: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Тайна: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

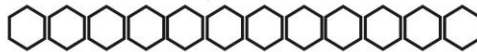
Мужество \_\_\_\_\_

1к6+1к8 - Стартовое

+1 в конце каждого Акта

## Амбиции

2 - Стартовое



### Занять место Противника.

После поражения Противника, Амбиции > Непоколебимость, то Испытание Мужества.

### Уничтожить Противника собственноручно.

Если Амбиции > Непоколебимость, то Испытание Мужества. Если победила, то Испытание с Противником, где Спутник кидает [Амбиции]к10.

### Погубить Хозяина.

Если Амбиции > Непоколебимость+1, то автоматически. Иначе, Испытание Мужества. Оружие дает 1к10, кому пожелает.

### Уничтожить Оружие.

Если Амбиции > Целостность+1, то автоматически. Иначе, Испытание против [Целостность]к[Сила]. Хозяин дает 1к12, кому пожелает.

### Завладеть Оружием.

Если Амбиции > Искренность+1, то автоматически. Иначе, Испытание против [Искренность]к[Сила]. Хозяин дает 1к12, кому пожелает.

### Помочь Хозяину в его мести.

Ничего не меняется. Хозяин получает Помощь Искушителя\Поджигателя.

### Помирить Хозяина и Противника.

Если Амбиции > Непоколебимость, то Испытание Мужества.

### Погибнуть от рук Хозяина.

Если Амбиции > Непоколебимость, то автоматически. Иначе, Испытание Мужества. Проигравший теряет пункт Амбиций\Целостности.

## Помощь Разжигателя

+1к12 Хозяину, если откажешься от Амбиций.

## Поддержка

-1 пункт Амбиций, +1к8 Мужество Хозяину на Испытание. Можно отдавать свои Кости Мужества бесплатно. Хозяин может отказаться.

## Вдохновение

-1 пункт Амбиций, +1 пункт Непоколебимости. Оружие может потратить 1 Искренность, чтобы отменить Вдохновение. Хозяин может отказаться.

Один раз бесплатно для Искушителя.

## Проницательность

-1 пункт Амбиций, можно увидеть результат Броска Испытания, до решений по действиям.

Один раз бесплатно для Разжигателя.

## Общая Память

Раз в два Акта можно попытаться вернуть Воспоминания. Если Оружие соглашается, то +1 пункт Амбиций, -Целостность и +1к6 Мужества Хозяину. Если нет, то Испытание 1к[Сила] против Мужества. В случае неудачи, теряешь 1 пункт Амбиций. Хозяин может дать 1к8 или удвоить кости Оружия.

## Ставка

Во время Испытания, прибавь 1к10 к Мужеству Хозяина или своему. Если результат на Кости больше, чем на Костях Испытания, то получаешь пункт Амбиций. Если нет, теряешь пункт Амбиций.

## Помощь Искушителя

+2к10 Хозяину, если откажешься от Амбиций.

# ХОЗЯИН ОРУЖИЯ

**Имя:** \_\_\_\_\_

**Причина:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Мужество** \_\_\_\_\_

2кб - Стартовое

**Непоколебимость**

4 - Стартовая

