

## *Добро пожаловать в игру “Костяная труппа”*

*Для игры вам понадобятся:*

- *Один ведущий*
- *От двух до шести игроков*
- *Одна двадцатигранная кость или несколько шестигранных*
- *Желание хорошо провести время с друзьями*

# *Основные правила.*

## ● *Проверка действий*

Игрокам предстоит совершать различные действия: взламывать замки, взаимодействовать с неигровыми персонажами и т.д.

Определить, получилось у персонажа игрока совершить действие или нет можно бросив двадцатигранную кость (1d20) или несколько шестигранных костей (Xd6). Для более сложной игры стоит использовать 3d6, для более легкой 4d6.

## ● *Сложность действий*

Для успешного выполнения действия игрок должен бросив кости получить значение большее или равное сложности действия (СД). СД зависит исключительно от ведущего. При желании можно сделать СД равной 1, но не сказать об этом игрокам дабы не испортить им радость от хорошего броска. Для определения СД в ситуациях когда сложность должна быть больше 1 можно воспользоваться следующим примером:

Группе игроков надо обмануть неигрового персонажа (НП).

1. Если НП хочет поверить игрокам или обладает скудным интеллектом, то СД будет равна 5 для 1d20, 4d6 и 3d6.
2. Если НП не слишком сложно обмануть, но при этом НП не собирается верить всему что ему скажут, то СД будет равна 10 для 1d20 и 4d6, и 8 для 3d6.
3. Если НП трудно обмануть, то СД будет равна 15 для 1d20 и 4d6, и 13 для 3d6.
4. Если НП практически невозможно обмануть или он почти на 100% уверен в том что игроки пытаются его обмануть, то СД будет равна 20 для 1d20 и 4d6, и 18 для 3d6.

## ● *Особые действия*

Некоторые действия могут совершать только персонажи обладающие соответствующим навыком. Например вскрыть замок получится только у персонажа с навыком [взлом замков], а играть на музыкальных инструментах может только [музыкант].

## ● *Действия с преимуществом*

При выполнении действия обладающего СД игроку стоит заглянуть в описание выбранного им персонажа. В случае если выполняемое действие написано в круглых скобках в описании персонажа, этот игрок получает преимущество при броске костей. Пример:

Игрок играющий за Нори пытается отвлечь стражника, очаровав его. В описании персонажа Нори есть (очарование), а значит игрок получает преимущество при броске. Если используется d20, то бросаются 2d20 (или 1d20 два раза) и выбирается наибольшее значение. Если используются db, то к количеству бросаемых костей добавляется 2db после чего выбирается нужное количество костей (3db или 4db в зависимости от сложности) с наибольшими значениями среди всех брошенных костей.

## ● *Помощь с особым действием*

Ведущий может использовать данную механику, чтобы мотивировать игроков взаимодействовать друг с другом и искать нестандартные выходы из различных ситуаций. Суть данной механики в том, что персонаж обладающий навыком может дать возможность персонажу без навыка совершить требующее навык действие с низкой СД. Например, [музыкант] может научить другого персонажа исполнять простую мелодию на одном инструменте, а персонаж с [ловкость рук] может обучить другого персонажа легкому трюку с монеткой.

Не стесняйтесь давать игрокам свободу в использовании этой механики. Персонаж маленького размера хочет открыть большой, простой замок пальцем под чутким руководством персонажа с навыком [взлом замков]? Пусть попробует! Кто знает чем это закончится?

# *Акт 0*

## *Вступление.*

После того как все игроки (от 2 до 6 человек) выбрали себе персонажа, ведущий начинает рассказывать им предысторию их удивительного приключения.

*Персонажи игроков состоят в странствующей труппе актеров. На своем верном корабле Дю'солейл они пересекают моря и океаны путешествуя по всему миру и устраивая театральные представления как для знатных, придворных особ, так и для простого люда из трущоб.*

Однако этот их вояж отличался от всех остальных. В этот раз, прямо перед отбытием из порта, на Дю'солейл заявился молодой ученик чародея. Он обещал отдать любые деньги, лишь бы только труппа взяла его на борт и доставила в Реаполь, куда по счастливой случайности и собирались отправиться наши герои.

Будучи не только добрыми, но и предприимчивыми, *герои взяли юношу на борт и отправились в долгое плавание.*

P.S. При желании ведущий может изменить или дополнить повествовательную часть игры. Ведущий волен делать с историей все, что ему захочется, до тех пор, пока ключевые моменты (*написанные курсивом*) остаются в истории. Ну и разумеется, изменение истории не должно делать игру менее интересной как для игроков, так и для самого ведущего.

# *Акт 1*

## *Утро живых мертвецов.*

Проведшие несколько недель в море герои с трудом скрывали радость от того, что уже завтра утром они причалят в порту Реаполя и смогут готовиться к предстоящему выступлению не на постоянно качающейся палубе, а на твердом полу уютной таверны.

Однако с утренними лучами солнца выяснилось, что все идет совсем не по плану. Мало того, что *Дю'солейл был не в порту*, а на мели, на заброшенном пляже недалеко от Реаполя. Так еще и *все герои оказались обращены в скелетов*.

Дальнейшие действия игроков зависят от самих игроков и от фантазии ведущего. Что они найдут на своем корабле помимо театрального реквизита? Смогут ли они сохранить спокойствие и придумать план действий или же поддадутся отчаянию и так и останутся на корабле?

Предоставьте игрокам свободу действий, но не забудьте вплести в историю следующие ключевые моменты:

- *Юноша, которого герои взяли с собой в плавание оказался учеником некроманта Агатоша. Агатош обещал своему ученику безграничную мощь в обмен на помощь в проведении ритуала воскрешения.*

Агатош обрел бессмертие столетия назад, но заплатил за это страшную цену. Каждые десять лет плоть и кости лишившегося человечности некроманта обращаются прахом и от могучего некроманта остается только череп.

Однако Агатош нашел выход из этой неприятной (для него) ситуации. За пару лет до того, как его тело рассыплется, он находит себе ученика, которого обучает ритуалу воскрешения.

Вооруженный знаниями и нужным для ритуала артефактом (магическим камнем *находящимся среди вещей*

*взятого на борт юноши)* ученик, после “смерти” некроманта, совершает ритуал в результате которого сам ученик обращается прахом, *необходимое для воскрешения количество человек (равное количеству игроков + экипаж судна если ведущий захочет его добавить) становятся скелетами*, а некромант обретает новое тело.

- *Герои вступают в контакт с духом ученика некроманта.* Способ установления контакта зависит только от фантазии игроков и ведущего.

Дух может сам предстать перед героями и рассказать им способ обратить ритуал и вернуть себе изначальный облик. А может быть им предстоит совершить сложный ритуал, завоевать расположение духа, а потом выведать у него способ спастись.

Ну или из ниоткуда появится розовый единорог размером с фрикадельку, покажет героям будущее и таким образом они узнают, что им нужно делать.

Помните, в этой игре самое мощное оружие это не легендарный меч или древний артефакт, а ваша фантазия. Все что будет происходить зависит только от вас и от вашего воображения.

- *Ученик рассказывает героям, что артефакт необходимый для воскрешения некроманта можно использовать против него.*

Совершающий ритуал должен сконцентрироваться на своих воспоминаниях о некроманте и тогда, артефакт вступит в резонанс с черепом некроманта и начнет ритуал.

Однако ритуал не совершенен. Если обращенные в скелетов в результате ритуала смогут до захода солнца найти некроманта и прикоснуться к нему, то их плоть и жизненная энергия вернуться к ним. В противном случае последние капли жизни покинут их вместе с последним лучом заходящего солнца.

Но не стоит отчаиваться! С помощью артефакта можно найти некроманта, ведь если что-то пробудит в некроманте воспоминания о самом себе, то артефакт отреагирует и укажет на него.

- *Игроки должны понять, что сегодня им надо будет попасть в театр (в котором будет присутствовать некромант) и выступить там с представлением о некроманте.*

Подтолкнуть игроков к этому будет, пожалуй, самой сложной задачей данного акта. Сделать это можно различными способами.

Дух ученика некроманта может сказать героям, что некромант обожает театр и не сможет отказать себе в удовольствии от посещения сегодняшнего выступления в театре Реаполя. Там герои могут выступить с представлением рассказывающем о жизни некроманта и использовать реагирующий на воспоминания Акатоша артефакт чтобы найти его.

Либо герои могут отправиться в Реаполь и там уже узнать о том, что сегодня в городском театре будет представление, на котором будет присутствовать некромант.

А может быть вам повезет и ктонибудь из игроков поймет отсылку к Гамлету, и вам не придется придумывать изощренные способы направления игры в нужное русло.

## *Акт 2*

### *Долгая дорога за кулисы.*

Осознав всю тяжесть своего положения и придумав план действий герои отправляются в Реаполь с целью попасть в театр и выступить там сегодня вечером.

И без того нелегкая задача становится практически невыполнимой из-за их внешнего вида. Они же все стали скелетами, а когда вы последний раз слышали о дружелюбно настроенных скелетах? Вот и городская стража о таких ни разу не слышала, а значит любой стражник бросится бить тревогу при виде расхаживающих по городу скелетов.

Вам, как ведущему, не обязательно в открытую говорить игрокам, что живым скелетам в городе будут не особо рады. Старайтесь подтолкнуть их к осознанию чего либо с помощью окружения и различных игровых ситуаций. Например:

- Кто-то из игроков может пройти мимо зеркала или любой отражающей поверхности. Если это произойдет скажите :  
”Проходя мимо лежащей на дороге бутылки, Горацио заметил в ней свое отражение. Из мутной, зеленоватой поверхности на него смотрел не молодой человек благородного происхождения, которого он привык видеть в зеркале каждое утро, а вызывающий праведный ужас скелет, пусть и в роскошном жабо.”
- Или при подходе к городу группа героев может наткнуться на местного пьянчугу, которого выставили за ворота за плохое поведение. На встрече с группой скелетов данный персонаж может отреагировать душераздирающим криком и последующим обмороком. Если подобная встреча не даст вашим игрокам понять, что в таком виде им будут не очень рады в городе, то я не знаю чем вам помочь. Пусть на них нападут стражи, может быть пара сломанных ребер будет более понятным намеком.

После того, как игроки поймут, что им надо замаскироваться, перед ними возникнет новая проблема. Как именно они будут маскироваться? Тут многое зависит от того, каких персонажей взяли игроки.

Кто-то взял персонажа с навыком [гримёр]? Пусть он загримирует персонажей так, чтобы они были более менее похожи на живых людей! В таком виде они смогут спокойно перемещаться по городу. Главное слишком близко не подходить к людям.

А может быть в группе есть [бутафорист]? Тогда он может изготовить маски для всех персонажей. В сочетании с подходящей одеждой они станут пропуском в город для наших героев.

Но не забывайте, не стоит ограничивать фантазию игроков и заставлять их действовать одним из перечисленных сверху способов. Может быть они захотят закутаться в плащи и перемещаться темными аллеями. Или же часть группы устроит переполох у главных ворот, а тем временем другая часть группы проберется по опустевшим улицам к театру.

### ***Такой большой и разный город.***

Хотите добавить в игру различных увлекательных ситуаций? Или может быть хотите растянуть игровую сессию на пару, тройку часов? Тогда второй акт для вас!

Дайте свободу своему воображению. В отличии от первого и третьего акта, во втором акте вашей сценой будет целый город. И в этом городе может произойти все что угодно. Вот лишь несколько примеров:

- Перемещаясь по узким улочкам герои услышали восторженный лай. Спустя мгновение на одного из героев прыгнул дворцовый пес и принялся его радостно облизывать. Товарищам героя удалось прогнать пса, однако они слишком поздно заметили, что пес скрылся с трофеем - ногой поваленного им бедолаги! Смогут ли герои вернуть ногу и при этом не раскрыть своей маскировки?
- Из магазина изысканной одежды, мимо которого проходили герои, вдруг выскочил юный портной. Заметив красивые одежды

героев он тут же бросился к ним и начал уговаривать их зайти в магазин. Герои изо всех сил отказывали ему, но он все не унимался. Подскакивал то к одному, то к другому и все норовил снять мерки. Того и гляди узнает, что перед ним не знатные дамы и господа, а ряженные скелеты! Как же героям удастся отделаться от него?

- Герои уже почти добрались до театра, его красивые своды уже можно было увидеть невооруженным взглядом. Но вдруг, из таверны неподалеку выскочила юная искательница приключений, а следом за ней группа чем-то очень недовольных джентльменов. Молодая авантюристка решила использовать одного из героев как средство спасения своей шкуры. Подскочив к нему она решила заключить его в плотные объятия и сделать вид, что они закадычные друзья. Однако довольно скоро она поняла, что обнимает не человека, а груды костей во фраке, и что из одной неприятности она попала в другую. Что будет делать наша новая знакомая и смогут ли герои выпутаться из этой передрыги?

Не стесняйтесь помещать игроков в странные или даже абсурдные ситуации. Пусть музыканта вызовут на музыкальную битву, в процессе которой у него отвалится рука. Или герои наткнутся на парад в честь дня мертвых и будут перемещаться с ним по городу в облики скелетов пока не доберутся до театра. Если вам кажется, что игрокам понравится та или иная ситуация - рискните! В крайнем случае вы всегда можете вытащить их из неловкой или неприятной ситуации при помощи сценарного чуда, а потом сделать вид что ничего не было.

## ***А теперь в театр!***

Пройдя долгую и полную приключений дорогу до театра, герои наконец то оказались перед его роскошными дверями. Над ними нависли своды, украшенные мозаиками изображающими эпизоды из самых известных спектаклей Реаполя, и осознание того, что теперь им надо не только попасть внутрь, но и добиться возможности выступить сегодня на сцене.

Если игроки изрядно подустали от приключений в городе - сделайте эту задачу максимально простой! Не все испытания на их пути должны быть сложными.

Пусть дверь ведущая в гримерные окажется открытой и неохраняемой, а актеры выступающей сегодня труппы будут старыми друзьями наших героев. Может быть, их не смутит внешний вид героев и они согласятся помочь им спастись от незавидной участи, ожидающей их после захода солнца.

А может быть игроки слишком легко преодолели город и хотят больше приключений? Тогда дайте им приключений!

Пусть дверь в гримерку будет заперта. А единственный ключ украдет любимая кошка хозяйки театра и теперь героям придется не только искать кошку по всему театру, но и как то выманить у нее ключ.

Или выступающие сегодня актеры окажутся настоящими фанатами своего дела и ни за что не согласятся уступить сцену героям. Как они тогда поступят? Покажут свое истинное обличье и распугают актеров? А может быть добудут слабительное и устроят конкурентам приятный вечер в компании туалета?

Какой именно окажется дорога за кулисы решать вам.

## *Акт 3*

### *Смерть некроманта*

Улицы Реаполя остались позади. Гримерка отвоевана, а сцена ждет своих героев! Но готовы ли герои? Придумали ли они выступление? Будет ли у них музыкальное сопровождение? Или же все решит бросок кости?

Третий акт будет последним и сложность его должна соответствовать ожиданиям игроков. На сколько трудным станет этот акт решать конечно же вам, но если вы не знаете как поступить, то вот несколько предложений:

- Первые два акта были очень сложными, и игроки уже подустали от испытаний? Пусть третий акт станет для них заслуженным отдыхом! Не стоит напрягать их придумыванием представления и проверками СД выступления. Они и так уже многое пережили сегодня, а потерявший за долгие годы бдительность некромант вполне может оказаться легкой добычей.
- Первые два акта были легкими, или игроки все время хорошо бросали кости? Сделайте третий акт достойным их испытанием! Пусть они продумают выступление, а [музыкант] задаст нужную атмосферу сложной музыкальной композицией (пара не пройденных испытаний с СД 15 заставят его понервничать).  
Или выведите ролевою составляющую игры на следующий уровень! Заставьте игроков, персонажи которых будут выступать на сцене, разыграть небольшую сценку о трагической судьбе их персонажей в реальной жизни. А игрок ищущий некроманта может в это время проходить проверку с СД 15 на поиск некроманта среди обширной аудитории театра.

## ***Жизнь потерянная и возвращенная.***

Представление окончено, а некромант найден. Агатош загнан в угол, впервые за несколько сотен лет. Ему не скрыться от холодных рук героев.

С каждым касанием жизненная энергия покидала Агатоша и возвращалась к героям. Меньше чем за минуту он превратился из молодого мужчины лет тридцати в дряхлого старика, а потом и вовсе упал на пол безжизненным скелетом.

Почувствовав прохладный вечерний ветер на своей коже и услышав тяжелое дыхание своих товарищей герои нарушили повисшую в театре тишину криками восторга. Солнце зашло, а они все еще живы!

Поздравляю! Игрокам удалось преодолеть все препятствия которые вы поставили у них на пути, а вы смогли подарить им незабываемое приключение.

# *Персонажи*

## ● *Горацио*

Горацио родился в семье знатных людей. Все детство его упорно обучали различным дисциплинам, которые должны были пригодиться ему в жизни.

С юных лет Горацио освоил [обращение с оружием] и теперь может одинаково искусно обращаться с любым холодным оружием, будь то рапира или двуручный топор.

Так же юношу обучали (этикету) и (общению со знатью), так что Горацио может запросто найти общий язык с любой особой благородных кровей и не ударит в грязь лицом на формальном приеме.

Горацио покинул родной город после смерти друга и последние несколько лет путешествует в составе труппы Дю'солейла. За эти годы он освоил мастерство [создания костюмов] и научился (блефовать).

## ● *Офелия*

Дама благородных кровей, невероятная [певица] и восхитительная [танцовщица]. Трагическая судьба и несчастная любовь привели ее на Дю'солейл, где она и осталась в составе актерской труппы.

Хоть ее песни и танцы собрали ей знатное количество фанатов, мало кто из них знает, что Офелия главный [гример] на Дю'солейле.

К сожалению это все выдающиеся особенности Офелии. Хотя в последнее время у нее неплохо получается (изображать сумасшествие). Не особо полезный навык в повседневной жизни, но для избавления от навязчивых ухажеров самое то.

## ● *Лаэрт*

Эльф неизвестного возраста и происхождения. Лаэрт просто однажды появился в гримерке труппы и сказал, что теперь он будет путешествовать с ними.

Многие были ошарашены такой наглостью, но стоило ему продемонстрировать свой талант [бутафориста], и все сразу стали ему рады. Как ни как, ни каждый день увидишь мастера способного из старого стула и кучи обрезков соорудить настоящий трон.

Несколько лет спустя Лаэрт признался, что должен был стать старейшиной своей деревни, но чрезмерная любовь к театру и путешествиям заставила его все бросить и убежать из родного дома.

Прежде чем попасть на Дю'солейл, он побывал во множестве городов и попробовал себя в различных амплуа. Но все они были ему не по душе, и он довольно быстро их бросал. Никто не знает, чем именно занимался Лаэрт, но навыки [взлома замков] и (запугивания), а также невероятная (скрытность) дают примерное представление о его прошлых профессиях.

## ● *Феодор*

Жизнерадостный полурослик из Вустершира, способен найти что-то положительное даже неминуемом шторме на горизонте.

Прирожденный [музыкант] и невероятный сказочник, чьей [ловкости рук] позавидует самый опытный карманник. (Обман) и (блеф) он использует преимущественно в добрых целях и для безобидных шалостей, но многие подозревают, что именно из за них ему пришлось покинуть Вустершир.

За долгие годы выступлений в тавернах Феодор научился (общаться с простолюдинами) и (жонглировать костями), правда последний навык ему вряд ли когданибудь пригодится.

## ● *Ори*

Добродушный бородатый дворф, брат Нори и [мастер на все руки]. Может починить все, что угодно, или сделать что-то новое. Не такой искусный [бутафорист] как Лаэрт, но простые маски и декорации смастерит на раз два.

Ори покинул родной город вместе с сестрой, но в отличие от нее он хотел повидать мир и научиться играть на лютне. С музыкой у него не сложилось, а вот (обращаться с животными) и (изображать эмоции) он научился.

## ● *Нори*

Вечно улыбающаяся дворфийка, сестра Ори и второй [гример] на Дю'солейле.

С самого детства Нори привлекал мир красивых дам и роскошных платьев. Она даже научилась [создавать костюмы] и освоила азы (этикета). Но ее родители хотели совсем другого. “Высшее общество это конечно хорошо, но чугунные котелки сами себя не сделают” сказал ей отец.

Он, может быть, и позволил бы дочери следовать за мечтами, но Нори решила не рисковать и взяв в охапку брата и любимого пуделя Пудрочку отправилась покорять мир и (очаровывать) знатных джентльменов.

Кто-то из игроков не смог найти себе персонажа по душе? Пусть создаст собственного! Позвольте ему придумать себе имя и предысторию, а потом наделите его персонажа 2-3 [навыками] и парочкой (действий с преимуществом). Главное, чтобы хотя бы один из навыков мог пригодиться игроку в процессе игры.

При написании игры использовались ключевые слова: Театр, утро, море.

Театр - страница 7, строчка 6.

Утро - страница 5, строчки 2 и 4.

Море - страница 4, строчка 7.