

Пуда и обратно



Вер. 1.0 — Рэй Отус, 2018

Введение

Вы — искатель приключений в мире *Хоббита*. А точнее в том мире, каким он предстал в издании этой книги 1937 года. Любуйтесь волшебником с нужными знаниями, тролли превращаются в камень на солнце, животные или магические предметы могут говорить, эльфы не всегда приятны, а в дикой природе полно ужасных существ, таких как гоблины, гигантские пауки и даже драконы!

Концепт персонажа

Чтобы создать персонажа, начните с *концепта* в 2-3 словах, сочетающихся с миром *Хоббита*. Вот некоторые “стандартные” концепты — изгнанный гном-шахтёр, хоббит-грабитель, чокнутый волшебник, человек-рейнджер, лесной эльф. Но вы также можете быть эльфийским историком, хоббитом-шерифом, эльфийским фехтовальщиком, гномьим туннельным бойцом, человеком, меняющим кожу, или вообще кем угодно, о ком только можете мечтать.

Выносливость и судьба

Каждый персонаж начинает с 3 очками *выносливости* и 2 очками *судьбы*. Разделите ещё 5 очков между ними.

Выносливость — это как много ран вы можете выдержать перед тем как выбыть из строя. Выберите высокую *выносливость* если планируете быть суровым приключенцем.

Судьба, независимо от того, считаете ли вы её удачей, сердцем или волей богов, — это ресурс, к которому вы можете обратиться в тяжёлой ситуации. Выберите высокую *судьбу*, если считаете своего персонажа волшебным, от природы ли или пришедшего к этому через обучение, либо благодаря волшебным примочкам.



Данные Персонажа

Имя и концепт

Выносливость
Стартовая Текущая

Судьба
Стартовая Текущая

Черты и навыки

Во время своих приключений вы будете терять *выносливость* от полученных ран (что может произойти, если вы провалите бросок) и тратить *судьбу* на то, чтобы выпутываться из сложных ситуаций или творить волшебные вещи. Если ваша *выносливость* упадёт до нуля, вы станете недееспособным до тех пор, пока не сможете вылечиться или отдохнуть. Если вы получите раны, пока недееспособны, вы умрёте. После длительного отдыха в безопасном месте, в *убежище*, ваша *выносливость* и *судьба* возвращаются к начальным значениям. Вы также можете восстановить очки *выносливости* и *судьбы*, когда *набираетесь храбрости*. Вы никогда не сможете выйти за пределы своих начальных значений *выносливости/судьбы*, но вы можете увеличить их с помощью *повышений*.

Черты и навыки

Выберите две *черты* (полужирным) и три *навыка* (всего) из списков, следующих за выбранными вами чертами. (См. пример далее.)

Рифмовка: пение, игра на инструменте, чтение стихов, рассказывание историй

Загадывание загадок: использование логики, решение головоломок, возможность перехитрить кого-либо, чтение рун, владение языками

Бой: рукопашный бой, драки, проявления силы

Собирательство: выживание (в дикой природе), исцеление, тропничество, отслеживание, стрельба (вкл. использование метательного оружия), указание пути, разведка

Красться: уворачиваться, освобождение из пут, прятаться, что-то скрывать, двигаться бесшумно

Ремесло: ковка, ремонт, строительство, оценка

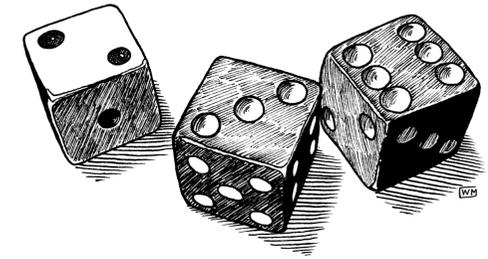
Кутежи: выпивка, приготовление и употребление пищи, обаяние, торг

Магия: создание/зажигание пиротехники, принятие формы животного, гадание, исцеление с помощью магии, родство с животными и т.д. (Вы можете создать другие вместе с ведущим.)

Магия всегда требует использования 1 судьбы, помимо любых затрат на бонусные кубики. Также вы не можете творить магию без использования магической черты.

Пример персонажа

Форзо, хоббит-шериф
Выносливость 6/*Судьба* 4
Кутежи: выпивка
Собирательство: разведка, стрельба



Броски кубиков

Когда вы пробуете сделать что-то рискованное или сложное, или когда об этой попросит ведущий, возьмите 2к6. Но перед броском...

- **Магия?** Потратьте 1 очко *судьбы*, если вы используете магическую черту.
- **Преимущество?** Если у вас есть значительное преимущество, возьмите ещё один к6. Если у вас есть значительная помеха, уберите один к6. *Если у вас есть навык — это преимущество. Отсутствие черты — это помеха.* Ведущий решает какие черты/навыки подходят и является финальным судьёй для всех преимуществ или помех ... но можно попробовать доказать свою точку зрения.
- **Броски и подсчёт успехов.** Вы никогда не бросаете больше 3 или менее 1 кубика. 5-ка или 6-ка на кубике = успех. В противном случае — это провал и вы можете получить рану.
- **Потратьте судьбу,** чтобы добавить 1 дополнительный кубик за каждое потраченное очко. Таким образом вы можете вывы можете выйти за пределы 3 кубиков.
- **Если выпали все 1-цы** — это косяк. Происходит что-то действительно плохое; ведущий говорит, что именно. (Обратите внимание, что вы можете потратить *судьбу* на то, чтобы бросить ещё один кубик и попытаться выкрутиться из косяка.)

Все броски делают только игроки. Ведущий описывает ситуации и спрашивает игроков, что они делают или описывает непосредственную угрозу, и заставляет персонажей реагировать.

Наберитесь храбрости!

Храбрость можно найти во многих местах. Если вы поёте песню, читаете стих или рассказываете историю о героях прошлого в тёмном и опасном месте, бросьте черту рифмовка. В случае успеха каждый игрок выбирает, восстанавливает ли он 1 очко судьбы или 2 очка выносливости. (Ведущий может предложить иные варианты.) Лучшие темы для рифмования — чудеса природы, обильные пиры, смешные анекдоты и трагические истории о потерянной любви или великих жертвах.

Убежища и дикая природа

В своих приключениях вы будете перемещаться из тихих и спокойных мест в ужасные опасности (и обратно). Эти безопасные места называются убежищами, где обитают в основном цивилизованные народы, а самые страшные опасности скрываются за охраняемыми границами. За их пределами лежит дикая природа. Места на земле, которые никогда не обживались или которые были отвоеваны силами зла и хаоса. Вы должны быть в убежище, чтобы полностью исцелить (восстановить) свою выносливость, восстановить свою судьбу или развить своего персонажа за счет повышений.



Спутники

Друзья, слуги или другие дополнительные персонажи могут присоединиться к вашей группе. Они обладают 1-3 различными навыками и могут контролироваться любым членом группы. Если спутник самостоятельно выполняет задание, в котором он имеет навык, он всегда бросает только 1 кубик — никаких преимуществ или помех не применяется. Если он пробует сделать что-то без навыка, ведущий сам решает, получилось у него или нет.

Ресурсы

Вы начинаете с 6, равным 2 для ресурсов группы. Чтобы совершить крупную покупку, вы должны выбросить число меньше или равное вашим ресурсам. Вы не будете делать проверку ресурсов при обычных покупках, только когда вы готовите группу для большого приключения или, например, пытаетесь купить что-то действительно дорогое или редкое. Кроме того, ведущий может повысить или понизить ваши ресурсы в зависимости от обстоятельств, если вы потратите большую сумму, найдёте сокровища, или если вас ограбят и т.д.

Повышение

Персонажи получают 1 очко опыта каждый раз, когда они пополняют свои знания о мире с помощью рифм, добывают сокровища или сталкиваются с чем-то опасным в дикой природе и преодолевают или избегают этого. Игроки могут потратить 5 очков опыта, находясь в убежище, чтобы навсегда получить +1 к максимальному значению выносливости или судьбы, новую черту или навык из области черт, которые у них уже есть.

Для ведущего

Вы отыгрываете мир и всё, что в нём есть. Когда персонаж пытается сделать что-то опасное или трудное, просите его сделать бросок. Если действие довольно простое — бросок не требуется — оно автоматически успешно. Также не нужно бросать кубики, если действие невозможно. (Обратите внимание, что простое магическое действие по-прежнему стоит 1 судьбу, даже если бросок не требуется.) После броска повествование всегда движется вперёд! Не допускайте повторных попыток одного и того же действия, если что-то в ситуации не изменится.

Провал

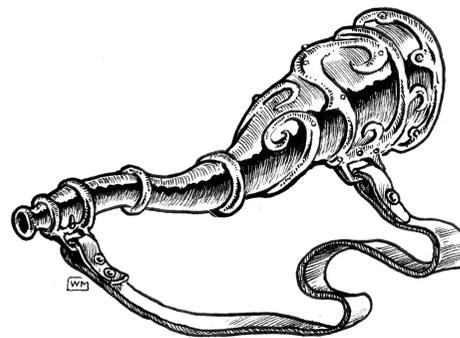
При неудачном броске кубика всё становится ещё хуже. Иногда стоит подумать над "движущим провалом": позволить добиться успеха с серьёзными издержками или последствиями. В случае провала вы также можете нанести рану (-1 выносливость). Действительно большие монстры, смертельные ловушки, серьёзные подвиги и т.д. могут нанести 2 или 3 ранения.

В случае косяка всегда действуйте ещё жёстче! Наносите сопутствующий ущерб, кладите их на лопатки, сжигайте ресурсы, вызывайте их магические откаты или действия магического предмета.

Опасность

Мир полон опасных мест, существ и людей.

Когда вы добываете важную опасность, подумайте о том, чтобы составить список того, что она будет делать, если персонажи не вмешаются. Когда персонаж потерпит неудачу в чём-то важном или у него что-то не получится, вы можете задействовать одно из последствий, чтобы можно было почувствовать, что мир стал более опасным. Обязательно подавайте признаки того, что в мире произошло что-то плохое, даже если это было далеко или скрыто. Также определите выносливость для опасных существ и людей (чтобы увидеть, сколько ударов они могут выдержать) и очки судьбы (чтобы творить магические вещи). Заранее перечислите их способности и подумайте о том, как они будут выглядеть при использовании.



Магические предметы

Магические предметы могут быть всего-лишь удивительными, или они могут быть реликвиями. Удивительные предметы часто имеют названия и обладают ненавязчивыми пассивными эффектами (например, светятся рядом со злыми существами). Реликвии наделяют магическим навыком, например невидимостью, но персонажи должны потратить 1 судьбу, чтобы использовать/активировать их. Конечно, любой магический предмет может быть потерян, сломан, разряжен или испорчен. А у некоторых есть собственная воля!

Текст Туда и обратно версии 1.0 под лицензией CC-BY-NC-SA Рэя Отуса, 2018. Иллюстрации Уильяма Макссланда, используются с разрешения. Мир Хоббита является интеллектуальной собственностью Tolkien Estate и используется без разрешения. Перевод: StuartZaq (<https://stuartzaq.blot.im/>) Вёрстка: Noisyflasher (<https://t.me/wordsandroutes/>) Шрифты: "Comfortaa" Johan Aakerlund (aajohan@gmail.com), "Calligraph" Alexandra Gophmann

Примеры опасностей

Варги-всадники Кровавого клыка

B1 (у гоблина), C1 (у варга)

- [] Улавливает запах персонажа
- [] Собирает варгов
- [] Нападает в тёмном/неожиданном месте

Чёрная Тилли, королева Мирквудской паутины

B5 (огромный паук), C1 (иллюзия, скрывающая ловушки)

- Ядовитая: наносит 2 раны за раз
- [] Строит ловушки по всему поместью эльфов
- [] Ловушка с заключённым-приманкой
- [] Ловит/увивает как можно больше эльфов
- [] Восстановила власть над лесной дорогой

Курган умертвий

B4, C3

Магия: игнорируют немагический урон, усыпляющая песнь, заставляют оцепенеть

Воющая тряси́на

- [] Насыляет зловонный туман
- [] Вызывает болезни и мутации
- [] Извергает древнее зло

