



ГРЕМУЧАЯ ЗЕМЛЯ

20-МИНУТНОЕ ДЕМОНСТРАЦИОННОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ
«НЕИЗВЕСТНЫЕ АРМИИ»

НЕИЗВЕСТНЫЕ
АРМИИ™

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Перед вами 20-ти минутное демонстрационное приключение для 3-ей редакции настольной ролевой игры «Неизвестные армии», в котором показывается основная механика бросков и то, как работают правила личности, уровни потрясения и метки, отношения с группами персонажами, а также жестокая природа конфликта и одержимости.

Это приключение для трёх игроков, но его также можно провести для одного игрока или пары. В начале, красочно своими словами опишите следующее:

«Неизвестные армии» — это оккультная игра о сложенных людях, которые сговорились «исправить мир». Она похожа на сериалы «Настоящий детектив» и «Во все тяжкие» с примесью произведений Клайва Баркера и Гильермо дель Торо. Поиграв в это 20-минутное приключение, можно получить представление о том, как работают правила и что это за игра в целом. В приключении уже есть несколько готовых персонажей. Здесь не слишком подробно показывается магия или сверхъестественное, но дана возможность заглянуть в мир «Неизвестных армий».

ПОДГОТОВКА

Выложите бланки трёх персонажей перед игроками и попросите их выбрать себе один.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Эти персонажи являются ковром, но в данном приключении раскрывается только то, что они знакомы и дружат, и что у каждого из них Отношения с двумя другими. Если в приключении участвует 2 игрока, лучшим выбором будут Мария и Маркус, но и другое сочетание пойдёт. Если же участвует только 1 игрок, не важно, кого из персонажей выберут для игры, при этом Джейсоном играть будет проще, а Маркус лучше всего покажет оккультную сторону игры.

У персонажей с собой только одежда. Их вещи, включая бумажники, телефоны и карманные ножи, брошены в коробку на верстаке.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Можете зачитать или пересказать приведённую ниже информацию, как только игроки выберут себе персонажей.

«Вы все — друзья, которые шесть месяцев назад познакомились в интернете благодаря общему интересу к заброшенным городам США. Неделю назад вы вместе отправились в кемпинг-фургоне по просёлочным дорогам и шоссе сельской местности Небраски в поисках странных и заброшенных мест. День назад, исследуя город-призрак под названием Гринуотер, заброшенный из-за гидроразрывов и неустойчивых подземных шахт, вы столкнулись с группой помешанных на выживании сумасшедших, убеждённых, что скоро наступит конец света.

Приключение начинается, когда вы приходите в себя в подвале от грохота, последовавшего за подземным толчком. Пол подвала — утрамбованная земля, а стены — шлакоблоки в трещинах. К двери подвала поднимается деревянная лестница. Вдоль одной из стен стоит верстак

и стеллажи с инструментами. Вы находитесь внутри самодельной клетки, достаточно большой, чтобы вместить, как минимум, ещё троих. Похоже, что она заперта на замок. Пахнет в подвале ужасно: старым потом, мочой и псиной. Грохот прекращается. Вам кажется, что вы слышите наверху поступь тяжёлых ботинок, приближающаяся к лестнице в подвал. Что будете делать?»

ИНСТРУКТАЖ ПО ПРАВИЛАМ

Когда игроки прочитают описание персонажей, объясните им правила следующим образом:

«Чтобы что-то предпринять, скажите, что собираетесь делать ваш персонаж. Если это рискованно или есть вероятность провала, я попрошу вас бросить десятигранники. Возьмите 2 десятигранника разного цвета. Один будет считаться «десятками», а другой — «единицами». Бросьте их вместе и прочитайте результат, как число процентов.

Обычно, при броске надо получить результат, меньший или равный проценту одной из способностей вашего персонажа (такой как «Внимание», «Борьба», «Связь» и т. д.), либо рейтингу одной из его личностей (Я — XXX, конечно же, я могу XXX). Если у вас получится, действия персонажа успешное. Если результат будет больше, персонаж терпит провал. Выпавший дубль означает ещё больший успех или ещё больший провал.

Худший возможный результат — это «00» (критический провал). Лучший возможный результат — это «01» (критический успех).

ПЛАНЫ ПОБЕГА

Если игроки не смогли быстро придумать какую-то стратегию или план того, как выбраться из клетки, скажите им следующее:

«Теперь, когда землетрясение (или что бы это ни было) прекратилось, слышно, как один из выживальщиков спускается, чтобы проверить, что с вами. У вас не так много времени на действия — его едва хватит, чтобы попробовать взломать замок клетки, или попробовать прутья на прочность. Может быть, от подземного толчка что-то расшаталось?»

Никто из ваших персонажей не взламывал замков, но, возможно, кто-то из них видел, как взламывают замок, на YouTube, или однажды помогал другу попасть домой, когда тот потерял ключи. Примените штраф -10% к значению способности «Эрудиция» действующего персонажа (строка Самосознание на бланках персонажей) и попросите управляющего им игрока выполнить бросок против получившегося процента:

- При успехе персонаж открывает замок.
- При провале — нет.
- При дубле или критическом успехе, у персонажей будет время выбраться из клетки до того, как выживальщик спустится по лестнице.

РАЗБОРКИ С ХЭНКОМ

Хэнк — здоровенный, бородатый, опасно выглядящий тип в комбинезоне и рабочих ботинках. У него на поясе большой нож и он одет в военную куртку, под которой скрывается гора мышц. Хэнк просто проверяет, что с персонажами игроков, он пока не думает ничего с ними делать, но у нас нет времени в этом разбираться.

- Если персонажи игроков ещё в клетке, не важно, открыли они замок или раздвинули прутья, Хэнк с ворчанием подходит к верстаку, чтобы разобрать лежащие там инструменты и барахло.
- Если персонажи игроков выбрались из клетки, Хэнк это заметит, крикнет: «Эй!» — и направится в их сторону, чтобы схватить их, вырубить, или применить иное физическое насилие.

В этой игровой ситуации персонажам игроков надо справиться с потрясением. Хэнк здоровен-

Разогнуть прутья клетки тяжело, она для крупных животных. К тому же сделать это надо быстро. Придётся выполнить проверку способности «Стойкость» (на Беспомощность) со штрафом -20%:

- При провале, персонаж сильно потеет, но прутья не поддаются.
- При успехе, между прутьями появляется расстояние, в которое можно протиснуться, но не сразу, а после новой проверки (способности «Стойкость», «Уклонение» или чего-то ещё).
- При дубле или критическом успехе, появляется место, чтобы протиснуться без новой проверки, и персонажи выбираются из клетки прежде чем придёт выживальщик.

Можно попробовать и другие варианты: звать на помощь, сообщая опрокинуть клетку, находясь внутри, либо притворяться мёртвыми. Можно попробовать почти всё, что угодно, но так персонажи вряд ли выберутся из клетки до того, как появится выживальщик.

После того, как каждый из персонажей что-то предпримет, они либо останутся в клетке, либо выберутся из неё. Так или иначе, дверь подвала откроется, тяжёлые ботинки застучат вниз по скрипучей деревянной лестнице подвала, и Хэнк окажется внизу.

ный и страшный, а они сидят в клетке (или считают, что к ним сейчас применяют силу). В этом случае надо пройти проверку способностей, связанных с Беспомощностью (сложность 3) или Насилием (сложность 3), в зависимости от ситуации. Попросите игроков посчитать количество закрасенных (загрубевших) меток в строках с соответствующим названием на бланках их персонажей:

- Проверки Беспомощности делают игроки, управляющие Маркусом и Джейсоном (у тех в строке Беспомощность меньше 3 загрубевших метки).
- Проверки Насилия делают все игроки (ни у кого из их персонажей нет 3 или больше загрубевших меток в строке Насилие).

Чтобы справиться с потрясением Беспомощности, надо пройти проверку способности «Статус», а что-



бы справиться с потрясением Насилия надо пройти проверку способности «Стойкость».

- При провале проверки, на бланке персонажа ставится метка в графе Провалы, а вы спрашиваете игрока, что делает его персонаж: паникует, остаётся парализован или впадает в истерику.
- При успешной проверке, на бланке персонажа в соответствующей строке ставится новая метка чёрствости. Сообщите игроку, что у его персонажа изменились значения способностей «Стойкость» и «Уклонение» (строка Беспомощность) или «Связь» и «Борьба» (строка Насилие).

А теперь спросите игроков, что их персонажи будут делать с Хэнком. Обычно, в таких ситуациях возможны три варианта действий: применить сдерживание, убежать или попытаться гратьяся.

СДЕРЖАТЬ ИЛИ УПРОСИТЬ ХЭНКА

Кто-то из персонажей игроков может попытаться сдерживать Хэнка: упросить его не трогать или освободить их, либо попробовать угрожать ему, или убедить его не прибегать к насилию. Так можно поступить до того, как начнётся граа или бегство.

Для этого нужно проверить одну из способностей персонажа игрока или личность, которая может заметить способность. Чтобы упросить Хэнка пощадить персонажа, проверьте способность «Эрудиция» (Самосознание). Чтобы угрожать Хэнку, проверьте способность «Борьба» (Насилие). Чтобы напугать оккультной чепухой, проверьте «Скрытность» (Сверхъестественное). Убедить Хэнка проявить человечность можно проверив «Статус» (Одиночество).

- При успехе персонаж вынудит Хэнка остановиться и пока ничего не предпринимать. Хэнк не знает, что делать — это замешательство удерживает его от нападения на ковен и других действий.
- При провале Хэнк игнорирует сдерживающего персонажа. Если при этом тот не в клетке, Хэнк попытается его поймать. Другие персонажи могут попробовать напасть на него или убежать.

УБЕЖАТЬ ОТ ХЭНКА

Это очень рискованно, но может оказаться единственным очевидным для игроков вариантом. Игрок, чей персонаж пытается убежать, проверяет «Преследование» (Одиночество), после чего такую же проверку совершает ведущий, управляющий Хэнком.

- При успехе персонаж добегается до лестницы.

РАЗЛОМ

Подвал снова начинает трясти, пуще прежнего. Тряска похожа на землетрясение или на то, что очень тяжёлый железнодорожный состав проходит прямо над подвалом. Через секунду половина подвала — от лестницы до середины пути к клетке, в которой были заперты персонажи — проваливается под землю. Тряска продолжается. Кажется, что здание над подвалом сейчас обрушится.

- Если у игрока дубль или критический успех, персонаж поднимается по лестнице и выбегает за дверь.
- При провале, персонаж колеблется и не убегает.
- Если у игрока выпал дубль или критический провал, его персонаж отшатывается от Хэнка и падает или совершает какой-то ещё неудачное действие.

Если у вас выпал успех при проверке действий Хэнка (его «Преследование» равно 45%), он оказывается на лестнице и ловит всех, кто на ней. Если вы проваливаете проверку, то Хэнк остаётся на месте, но может поймать того, кто колебался. Если вы получаете дубль или критический провал, Хэнк спотыкается и падает.

Если кто-то попытается сбежать, все оставшиеся в подвале тут же столкнутся с насилием.

НАПАСТЬ НА ХЭНКА

Громила-выживальщик, скорее всего, легко справится с Джейсоном или Марией, но Маркус обладает стратегическим мышлением, а одна из его личностей даёт Инициативу, поэтому Маркус может попробовать напасть на Хэнка первым. В противном случае Хэнк широко взмахивает кулаком (значение для проверки 60%) — при попадании он наносит количество ранений, равное сумме результатов на двух брошенных вами десятигранниках (это вряд ли может вырубить персонажа), а вот при критическом успехе, персонаж, по которому бил Хэнк, просто отключается и выходит из игры.

Если игрок хочет, чтобы его персонаж прыгнул на Хэнка, схватил что-то тяжёлое и ударил его или бросился на него, он должен проверить способность «Борьба» (Насилие). Позвольте персонажу игрока схватить что-то, что можно применить против Хэнка, раз уж близость стоит верстака. Большинство инструментов добавят +3 к ранениям и меняют тип атаки с кулаков и ног на оружие ближнего боя.

- При успешной атаке, Хэнк получит число ран, равное сумме результатов на двух брошенных игроком десятигранниках. Если атаковали импровизированным оружием, добавьте +3, а если при успешной атаке выпадет дубль, то число ранений будет равно выпавшему проценту, а не сумме результатов на десятигранниках.
- Если же при атаке выпал критический успех (01 на десятигранниках), то Хэнк сразу вырубается.

Не стоит продолжать нападение, ведь скоро всё пойдёт наперекосяк. Сразу переходите к следующему разделу, если только кто-то из персонажей не пытается убедить Хэнка отпустить их, разжалобить его или сбежать из подвала.

С самого начала Джейсону и Марии надо пройти проверку потрясения, связанного со Сверхъестественным (3) из-за внезапности обрушения, а Маркусу не надо, ведь в его строке Сверхъестественное 4 метки. Даже если случившееся было вызвано гидроразрывом (в целом, так и есть, и является повседневностью выживальщиков), оно выглядит «странным». В результате проверки персонажи получают метку чёрствости или метку провала.

Хэнк погибает — где бы он ни был. Когда трещина открывается, он падает в провал и пропадает в его темноте. Теперь персонажи игроков должны выбраться из подвала и добраться до поверхности живыми.

Из-за землетрясения клетка погнулась или замок на ней сломался, так что любой, кто всё ещё был в ней заперт, теперь может выбраться.

Любой, кто был в подвале, но не на лестнице, в сейчас находится в безопасности, но видит перед собой провал примерно 2,5 метра между полом подвала, который не провалился под землю, и лестницей.

Тот, кто был на лестнице, слышит, как она угрожающе скрипит, но находится в безопасности.

Похоже, сейчас, единственный способ выбраться — подняться по лестнице и выйти через дверь, но чтобы добраться до ступеней, надо совершить довольно длинный прыжок. Можно попробовать поставить через разлом верстак и перелезть по нему к лестнице. Или можно остаться на месте и спрятаться (например, под верстаком) и дожидаться, пока остальная часть здания рухнет, чтобы затем выбраться наружу.

ВЫБИРАЕМСЯ

Поскольку 20 минут уже, скорее всего, заканчиваются, здесь игроки могут помочь персонажам друг друга или же закончить на буквальном уходе земли из-под ног. Спросите каждого из них, как их персонажи будут выбираться. Можно разделить или действовать сообща. Пусть игроки посмотрят на Отношения персонажей на бланке. Можно использовать для проверки значения отношений персонажей вместо способностей, если получится объяснить, как персонажи используют свои отношения, чтобы выбраться.

- Чтобы перепрыгнуть провал или попробовать выбраться из подвала другим образом, используя силу, проверьте «Стойкость» (Беспомощность).
- Чтобы остаться на месте, не быть раздавленным или не упасть в провал, проверьте «Уклонение» (Беспомощность).

Если кто-то провалит проверку, у его персонажа не получится перебраться через провал и он вцепится в край ямы, пытаясь спасти свою драгоценную жизнь. Другой персонаж может попытаться спасти неудачника, или не делать этого. Если никто не поможет, у персонажа останется последний шанс на спасение — управляющий им игрок должен проверить его «Стойкость» (Беспомощность). При провале, персонаж сорвётся вниз и исчезнет из вида.

Если кто-то успешно пройдёт проверку, его персонаж либо выбирается из подвала, либо находит безопасное место, чтобы отсидеться. Выбравшиеся пробиваются через большое деревянное здание на улицу, к яркому дневному свету. Оставшиеся в подвале увидят, как с жутким грохотом в клубах пыли задняя часть здания рухнет в провал. Это откроет им новый путь наверх, чтобы выбраться наружу.

СВОБОДА?

Тем, кто сбежал из дома, теперь придётся выбирать — из Гринутера и убегать от оставшихся выживальщиков... Но это история для другого раза! На случай,



если вы хотите продолжить это приключение, вот краткий список событий, которые могут случиться:

- Погоня по разрушенному городу, во время которой выживальщики гонятся за персонажами на горных велосипедах, размахивая мачете и сетями.
- Место проведения ритуала — детская площадка в центре городка, окружённая провалами грунта, но сама при этом оставшаяся стоять на вершине каменного столба.
- Появляется шериф округа, чтобы помочь персонажам. А он правда на их стороне?
- Бывшие жители городка, живущие теперь в трейлере в парке вне разрушенного района, могут

пойти против выживальщиков, если их убедить.

- Компания по добыче природного газа посылает кого-то, чтобы разобраться с происходящим в городе... Это будут несколько белых воротничков или первоклассная команда силовиков в броне?
- Что-то, погребённое глубоко под городом, пробуждается. Это заурядное чудовище или коллективная вина и страх выживальщиков во плоти?

С ВАС ХВАТИТ!

Поблагодарите игроков и ответьте на любые вопросы, которые у них могут возникнуть по поводу игры или правил.

Unknown Armies created by Greg Stolze and John Tynes
Writing, design, and layout: Cam Banks

Unknown Armies graphic design: Thomas Deeny
Art: Shutterstock

Unknown Armies is a trademark of Greg Stolze and John Tynes, used under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games.

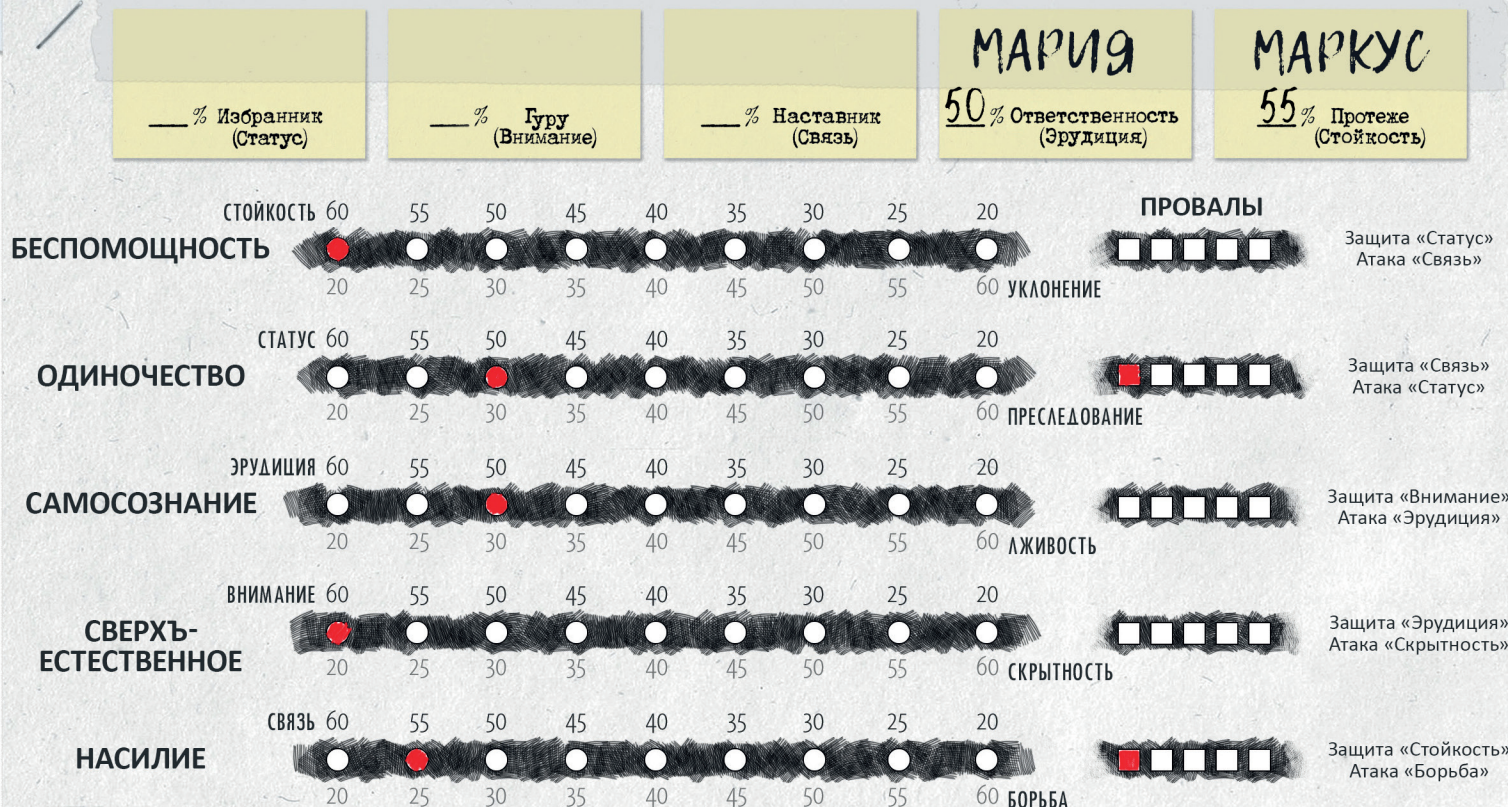
This work contains material that is copyright © 2021 Atlas Games and/or other authors. For more on *Unknown Armies*, visit our website: atlas-games.com/unknownarmies or follow us on Twitter @atlasgames or Facebook /AtlasGames

Имя: ДЖЕЙСОН ХОМАНДЕР
Группа: _____
Текущая задача:
Характеристика:

ГНЕВ Вред животным

БЛАГОРОДСТВО Помощь другим, пока им больно

СТРАХ КАННИБАЛИЗМ



ЛИЧНОСТИ

Я **ВЕТЕРИНАР**, конечно же, я могу диагностировать и лечить больных животных, без затинки называть лекарство, взаимодействовать с владельцами животных.

65%

Заменяет способность: Эрудиция

Черта: Противостояние проверкам беспомощности

Черта: Медик (-10% по людям)

Я **ПОМЕШАН НА ЗДОРОВОМ ПИТАНИИ**, конечно же, я могу приготовить здоровую пищу, найти еду в дикой природе, выжить на ограниченном рационе

55%

Заменяет способность: Лживость

Черта: Повышает предел ранений

Черта: Определяет беспомощность

Я _____, конечно же, я могу _____ %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я _____, конечно же, я могу _____ %

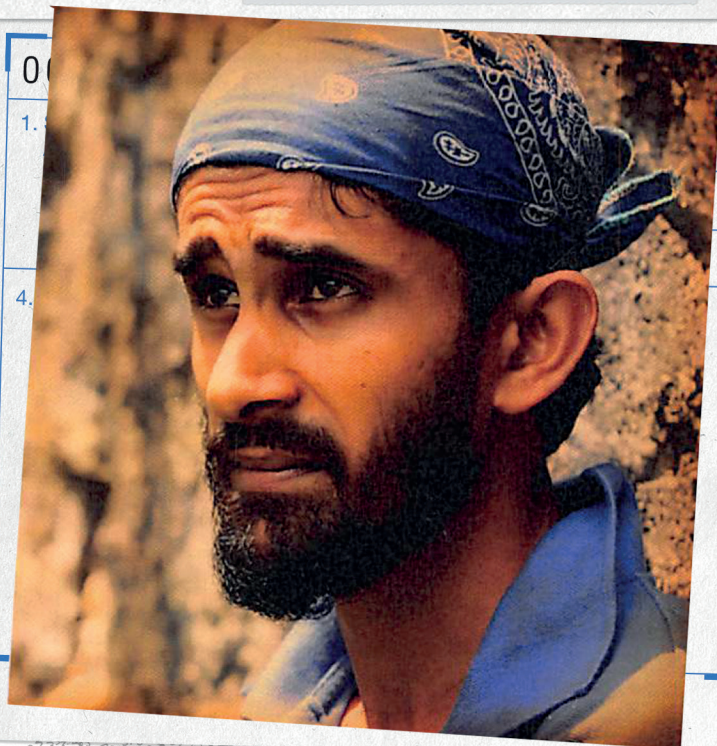
Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ПРЕДЕЛ
РАНЕНИЙ

55



Имя: МАРКУС ВАШИНГТОН
Группа: _____
Текущая задача: _____
Характеристика: _____

ГНЕВ Иррациональное поведение

БЛАГОРОДСТВО Математические задачи

СТРАХ Потеря своего интеллекта

МАРИЯ

55% Избранник
(Статус)

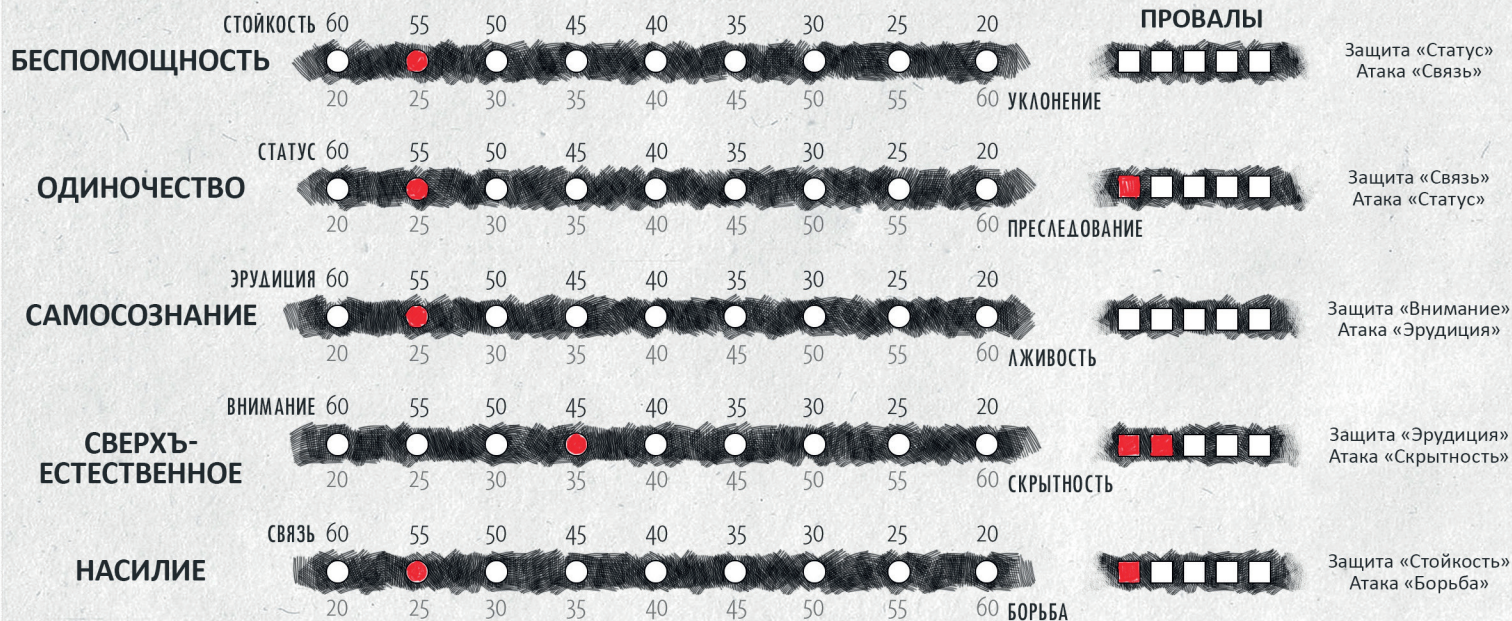
___% Гуру
(Внимание)

ДЖЕЙСОН

55% Наставник
(Связь)

___% Ответственность
(Эрудиция)

___% Протеже
(Стойкость)



ЛИЧНОСТИ

Я **ШАХМАТНЫЙ ПРОСМЕЙСТЕР**, конечно же, я могу
планировать на несколько шагов вперед, обманывать противников, сохранять
выдержку при стрессе **70%**

Заменяет способность: **Внимание**

Черта: **Дает инициативу**

Черта: **Противостояние потрясению беспомощности**

Я **НУМЕРОЛОГ-ЛЮБИТЕЛЬ**, конечно же, я могу
составить карту рождения, видеть мистические узоры в числах, вести
подсчеты в уме **50%**

Заменяет способность: **Скрытность**

Черта:

Черта:

Я _____, конечно же, я могу _____ %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я _____, конечно же, я могу _____ %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ПРЕДЕЛ
РАНЕНИЙ

50



Имя: МАРИЯ ЭСТИНОЗА
Группа: _____
Текущая задача: _____
Характеристика: _____

ГНЕВ ЗЛОУПОТРЕБЛЕНИЕ ВЛАСТЬЮ

БЛАГОРОДСТВО ОСВОБОЖДЕНИЕ ЗАКЛЮЧЕННЫХ

СТРАХ ПАДЕНИЕ

ЭМЕЙСОН

60% Избранник
(Статус)

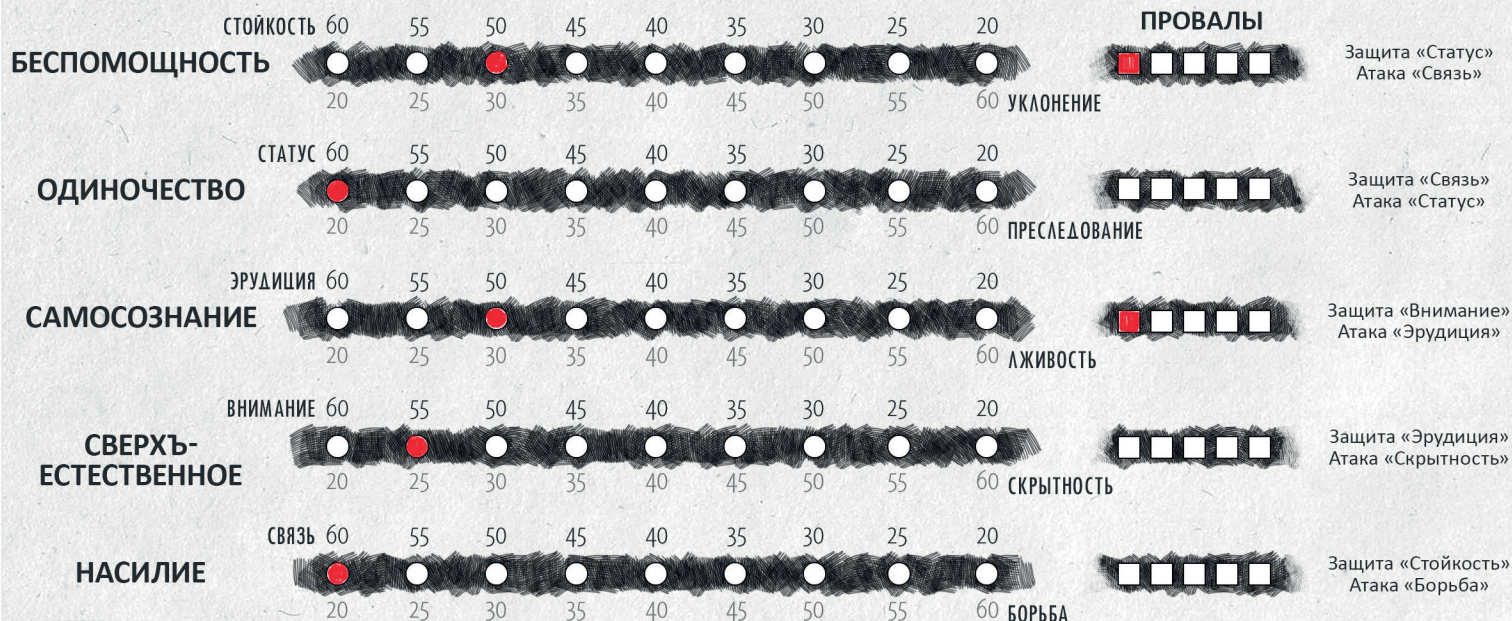
МАРКУС

55% Гуру
(Внимание)

____% Наставник
(Связь)

____% Ответственность
(Эрудиция)

____% Протеже
(Стойкость)



ЛИЧНОСТИ

Я **МОТИВАЦИОННЫЙ ОРАТОР**, конечно же, я могу

говорить уверенно, поощрять других, верить собственной болтовне

75%

Заменяет способность: Связь

Черта: Принуждение Самосознанием

Черта: Терапевт

Я **ЖУЧЬ ИСПАНСКИХ ИММИГРАНТОВ**, конечно же, я могу

договориться с иммиграционной службой, путешествовать, не привлекая

45%

внимания, говорить по-испански

Заменяет способность: Преследование

Черта: Определяет Одиночество

Черта: Принуждение Одиночеством

Я, конечно же, я могу

%

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я, конечно же, я могу

%

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ПРЕДЕЛ
РАНЕНИЙ

50

