ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в «Неизвестные армии», игру об оккультизме и сломанных людях, сговорившихся исправить наш мир. В этой игре присутствует м'агия, которая возможна лишь в мире, совмещающем детективные романы с историями о тайных заговорах. Она — это искажение мироздания, порождаемое растущим риском, жертвами и одержимостью.

Эта книга включает в себя правила 3-ей редакции игры, четырёх готовых персонажей и игровое приключение, называющееся «Мария в трёх сущностях». Если вы хотите провести эту игру для друзей, вы — ведущий игры (ВИ), поэтому вам лучше прочитать эту книгу заранее, один или пару раз. Если же вы хотите просто поиграть, выберите одного из четырёх готовых персонажей игрока (ПИ) и найдите друга, который захочет стать ВИ.

Ведущему и каждому игроку понадобятся по две десятигранных кости (к10).

Чтобы узнать о «Неизвестных армиях» больше, прочтите о них на сайте **trideviatoe.ru/unknownarmies/** или спросите в ближайшем магазине настольных игр или товаров для хобби. Эта игра состоит из 3-х книг основных правил, а также 2-х книг дополнительных правил. Цифровые издания этой игры можно приобрести на сайте trideviatoe.ru или DriveThruRPG. На нашем сайте также можно найти другие приключения, ширму ВИ и бланки персонажей.

В серию «Неизвестные армии» входят следующие книги:

«**Книга первая. Играй**» — книга для игроков.
«**Книга вторая. Веди**» — книга для ведущих.
«**Книга третья. Открывай**» — книга странных вещей и идей (для ведущих).
«**Книга четвёртая. Разоблачай**» — книга самых смелых идей геймдизайнера Грега Штольце.
«**Книга пятая. Ищи**» — книга с дополнительными расширенными правилами, персонажами и идеями от команды авторов Atlas Games.

«Неизвестные армии» созданы **Грегом Штольце** и **Джоном Тайнсом**
Тексты и дизайн: **ВиДжей Мак-Гаффин**
Дополнительные тексты и дизайн: **Кэм Бэнкс, Грег Штольце**
Разработка серии, редактирование, вёрстка и управление проектом: **Кэм Бэнкс**
Дополнительный контроль над проектом: **Джефф Тидболл**
Корректура: **Джессика Бэнкс, Джон Нэфью, Джефф Тидболл**
Графический дизайн: **Томас Дини**
Художественное оформление: **Аарон Асеведо**
Обложка: **Аарон Асеведо**
Иллюстрации: **Shutterstock**
Издатели: **Джон и Мишель Нэфью**
Особая благодарность **Джессике Бэнкс, Бобу Брайнилдсону, Джерри Коррику, Альдо Джиоззи, Николасу Глусенкампу, Рене Найп, Кайле Мак-Ти, Мишель Нэфью, магазину Source Comics and Games, Джону Тайнсу, Траккеру Кити и Трэвису Винтеру**

Перевод на русский язык: **Курочкин З.Р., Никулин В.С.**
Редактура русского текста: **Никулин В.С., Роман М.С., Стажило-Алексеев С.С.**
Корректура русского текста: **Гнедовская Л.А.**
Вёрстка русского издания: **Маклакова В.Ю., Миронов К.А., Никулин В.С.**

Произведение является вымышленным. Все имена, персонажи, места и события являются плодом воображения автора. Любое совпадение с реально происходившими событиями или местами и личностями (живущими или умершими) случайно. Права на русскую версию издания принадлежат ООО «Студия «Пандора Бокс». Печатается по лицензии Atlas Games. Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещена. Перевод на русский язык выполнен ООО «Студия «Пандора Бокс». В соответствии с ФЗ No 432 от 29.12.2010 маркируется знаком «18+».

Издательство: ООО «Студия «Пандора Бокс». Адрес: 107113, г.Москва, Сокольнический вал, 52/5. Тел.: +7 (495) 796-50-49.

www.trideviatoe.ru, www.atlas-games.com

© 2022 Trident, Inc., D/b / A Atlas Games. Unknown Armies is a trademark of Greg Stolze and John Tynes, used under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

МИР

На первый взгляд, мир «Неизвестных армий» похож на современный мир. Те же люди, тот же президент, почти всё то же показывают по телевизору, Интернет такой же. Люди ездят на машинах, платят налоги и ноют о политике.

В этом мире все знают о законах физики и считают их незыблемыми, а нарушения причинно-следственных связей — попросту невозможными. Он кажется рациональным, надёжным и материальным, миром, в котором совпадения — просто случайности, происходящие одновременно, а не связанные события, имеющие тайный смысл.

В целом человечество убеждено, что никакой магии не существует. Конечно, люди могут верить во что угодно, независимо от того, насколько это нелогично, недоказуемо или очевидно неверно. Но любой, блядь, «взрослый и здравомыслящий человек» точно знает, что никакой магии нет.

Ваш персонаж верит в м'агию

Ваш **персонаж игрока** (ПИ) встречал силы, посмеивающиеся над повседневной логикой, приговаривая: «Занимательно». Он видел науку без штанов и понял, что та подкладывает носок себе в трусы для большей внушительности. М'агия (через апостроф) — это сила воли, помноженная на понимание и «исполняющая желания». Вот почему она пишется не так, как слово, которым называют фокусы в Лас-Вегасе или на детских утренниках (что-нибудь вроде вытаскивания кролика из шляпы или извлечения опухоли голыми руками, выполненное хилером).

Окружающие считают этот мир цельным и неизменным, но ваш персонаж знает, что на самом деле мир податлив, собран из кусков и полон дыр. Порой можно проскользнуть через такую дыру и оказаться в каком-нибудь прекрасном месте. А порой наступить в такую дыру, шагая в темноте, и сломать себе лодыжку, словно сухарик.

Мир надо изменить, и, чтобы это сделать, не нужно быть богатым, получить особый дар, родиться гением или иметь белый цвет кожи. Нужно просто знать достаточно правды и верить в неё достаточно сильно, чтобы всё исправить.

СТРАННЫЕ ЧУДАКИ

На земле существуют культы, желающие устроить приход новых тёмных веков, чтобы грамотность стала наследственной привилегией. Есть расисты, управляющие м'агическими тренировочными лагерями. Бывают мистики, так сильно связанные со своими потусторонними покровителями, что считают законы физики необязательными условностями; а есть люди, понятия не имеющие о мистике, но при этом собирающие сотни сторонников, готовых убивать, умирать или голосовать как один.

В мире даже встречаются люди, которые не могут умереть.

Эти чудаки знают о существовании друг друга. Узнают и о вашем персонаже. Если он окажется достаточно везучим, упрямым и сумасшедшим, то и он узнает о них.

Есть сотни видов оккультистов, но, если разбить их на общие категории, их иерархия будет основана на силе. Конечно же, на силе. А чего ещё вы ждали?

Магистры. Люди, у которых есть власть. И не случайно слово **магистр** связано как со словом м'агия, так и с названием правящей должности. Магистр — это тот, кто доказал свою способность менять обычно неподвластное людям, например законы термодинамики или желания, рождающиеся в человеческом сердце.

Испытатели. Те, кто пережил на себе необычное, столкнулся с чем-то потусторонним, но решил разобраться и понять, что случилось. Одно это ставит их намного выше людей, игнорирующих странные события и не желающих связываться с чем-то непонятным. Скорее всего, персонажи игроков являются испытателями.

Ишаки — так оккультисты презрительно зовут «рабочих лошадок», «шестёрок» и лохов. Никто из этой среды, уважающий себя, сам не назовётся **ишаком**, а сказать такое в лицо — нанести оскорбление, на которое отреагирует даже самый робкий.

ТАЙНЫЕ ХОЗЯЕВА ВСЕЛЕННОЙ

Незримые, бестелесные «сущности», приглядывающие за миром и влияющие на ключевые тенденции его развития. Их сила не поддаётся пониманию... практически. Она так сильно вплетена в саму реальность, что понимается как физические законы, или психология масс, или «старые-добрые» совпадения. Но во снах, в символах или внезапных закономерностях, возникающих, когда события должны были развиваться хаотично, можно увидеть тень незримых хозяев, нависшую надо всем миром.

Их называют **Незримым пантеоном**, и от них не спасёт ваша шапочка из фольги.

Незримый пантеон состоит из **архетипов**, и это не люди. Конечно, когда-то они были людьми, но так идеально исполняли

СТАДИЯ РОЛЕВКИ
ОБРАЗЕЦ