

Содержание

Введение	3	Ремесленник	151
Испытания и приключения.....	7	Ронин	155
Лес	8	Скиталец.....	159
Игра как открытие	9	Следопыт	163
Что понадобится.....	10	Судья.....	167
Известный лес	11	Развитие	
Что это за Лес?	12	и снаряжение	171
История Леса	13	Развитие.....	172
Текущая война.....	20	Изменение персонажа.....	178
Основы игры	25	Снаряжение	182
Общение.....	26	Управление Лесом	195
Неопределённость во время хода ..	29	Ведущий игры.....	196
Начало игры	35	Замыслы.....	198
Зачем играть?	39	Всегда стоит говорить.....	200
Создание бродяг	41	Принципы.....	201
Выбор персонажа	42	Ходы ведущего	204
Заполнение бланка	43	Персонажи ведущего.....	215
Основные правила	63	Боевые сцены	219
Использование ходов		В свободное время.....	225
во время игры	64	Лес, охваченный	
Базовые ходы	67	войной	227
Оружейные ходы	89	Создание Леса.....	228
Репутация.....	110	Детализация созданных полей.....	238
Ходы путешествия	122	Роща Гелилы	245
Вред.....	126	Описание.....	246
Ходы игровой сессии	131	Конфликты и проблемы	247
Архетипы	133	Важные местные жители.....	251
Авантюрист	135	Важные места.....	258
Вор.....	139	Специальные правила	258
Налётчик	143	С чего начать	259
Поджигатель.....	147	Алфавитный указатель	261



Введение





гра «Корни» — это настольная ролевая игра (НРИ) про совместное рассказывание историй. Компания друзей будет создавать приключения странствующих по Лесу бродяг, которые могут быть как мошенниками, так и героями.

Игроки могут встретиться со своими друзьями вживую, связаться с ними онлайн или организовать любым другим подходящим для группы способом. У каждого игрока должен быть собственный персонаж — бродяга, входящий в общий отряд. Бродяга — это нечто среднее между плутом, негодяем, специалистом по выживанию и, возможно, спасителем мира. Один из компаний станет ведущим игры (ВИ) и будет описывать весь окружающий мир и всех других персонажей. Время от времени, описывая какое-нибудь сложное, напряжённое или неоднозначное действие, нужно будет бросать кубики, чтобы выяснить, чем оно закончится. В течение нескольких отдельных встреч (также называемых сессиями) совместно родится общая история об этих изгоях Леса.

Настольная игра «Корни»

«КОРНИ. ИГРА О ВОРЬБЕ ЗА ВЛАСТЬ И СПРАВЕДЛИВОСТЬ В ЛЕСУ» — настольная игра, созданная и изданная компанией «Ледер Геймс» (Leder Games), которую разработал Коул Верле, а оформил Кайл Феррин. Впервые она была издана в 2018 году и была удостоена многих наград, в том числе четырёх премий «Голден Гик Эвордс» (Golden Geek Awards) и премии «Ориджин Эворд» (Origin Award) в номинации «Лучшая настольная игра 2019 года».

Настольная игра представляет собой асимметричную военную стратегию с участием сильно различающихся фракций антропоморфных животных, борющихся за власть. Маркиса де Котé и её приспешники пытаются установить контроль над Лесом, строя мастерские и лесопилки, Крылатые династии управляют сложной бюрократической «программой» приказов, а Лесной союз начинает игру без фигур на поле, но может внезапно стать серьёзным противником, восстав против сильных фракций. В базовой игре есть фракция бродяг — самостоятельная и независимая группа, перемещающаяся по Лесу, чтобы заключить союз то с одной, то с другой фракцией и выполнить задания местных обитателей.

На момент написания этого введения выпущены два дополнения к настольной игре: одно добавляет наёмную компанию «Речное братство» и загадочный Культ пресмыкающихся, а второе — высокомерное Подземное герцогство и анархистов из Вороньего стовора. Совсем скоро будет доступно и третье дополнение — «Мародёры» (The Marauder Expansion).